CONSUMENTA
COMPUTER

Bavariaring 24
8000 München 2
Telefon (089) 53 07 59
Telex 529797

CONSUMENTA
COMPUTER

BEDIENUNGSANLEITUNG

CHAMPION SENSORY CHALLENGER

Inhaltsverzeichnis

Seite

I. Allgemeine Hinweise 4

II. Die Schachregeln

1. Das Schachbrett 5
2. Die Spielfiguren und ihre Gangart 6
3. Spezialzüge 7
4. Schachhinweise 9

III. Grundoperationen

1. Die Bedienungselemente 11
2. Der Lautsprecher 12
3. Die Digital-Schachuhr 13
4. Der Spielbeginn und die Wahl der Spielstärke 14
5. Das Spiel 17
6. Die Wahl der Spielfarbe 17
7. Das Eingeben von Spezialzügen 18

IV. Spezielle Operationen und Möglichkeiten

1. Die Zurücknahme von Zügen 19
2. Nicht angenommene Eingaben 19
3. Tauschen der Spielfarbe während einer Partie 20
4. Der Computer spielt gegen sich selbst 20
5. Der Zufallsgenerator 20
6. Die Spielstandskontrolle 21
7. Die Spielstandsveränderung 21
8. Das Eingeben von Schachproblemen 21
9. Beobachten Sie den Champion Challenger beim Analysieren 23
10. Der Champion gibt Ihnen Zugvorschläge 23
11. Das Abbrechen der Bedenkzeit 23
12. Der Spieler-Modus 24
13. Der Drucker für den Champion Challenger 24
14. Die Eröffnungsbibliothek 26
15. Die Weltmeisterpartien 29

I. Allgemeine Hinweise

Der **Champion Sensory Challenger** enthält das verbesserte Siegerprogramm der 1. offiziellen Weltmeisterschaft und der Nordamerikanischen Microcomputer Meisterschaft.

In der Stufe E teilt sich der **Champion** die ihm zur Verfügung stehende Zeit selbst ein, so daß in dieser Stufe die Leistungsfähigkeit am besten ausgenutzt wird.

Doch nicht nur in der Spielstärke, sondern auch in der Bedienungsfreundlichkeit und im Ausstattungsreichtum erfüllt der **Champion** höchste Ansprüche.

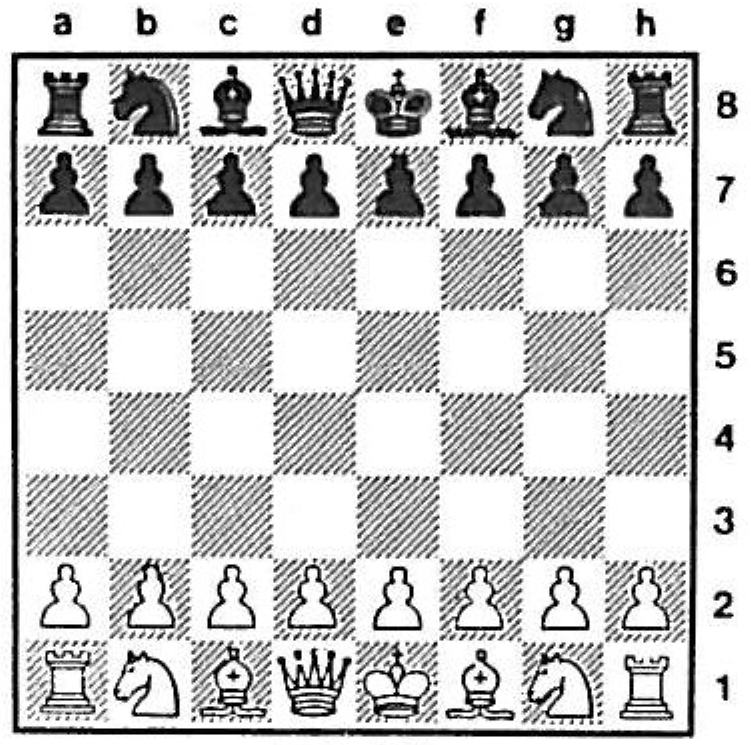
Als Zubehör gibt es einen Drucker, der nicht nur die numerierten Spielzüge, sondern auch eine grafische Darstellung des aktuellen Spielstandes ausdruckt.

Ebenfalls erhältlich ist eine Akku-Leder-Box, sowie ein Auto-Adapter, durch welche der **Champion** auch unterwegs stets spielbereit ist.

II. Die Schachregeln

Das Schachbrett

Schwarz



Weiß

Das Schachbrett besteht aus 64 Feldern — davon 32 weiße (helle) und 32 schwarze (dunkle). Es muß immer so liegen, daß das rechte Außenfeld weiß und das linke Außenfeld schwarz ist. Jedes einzelne Feld hat eine eigene Bezeichnung, bestehend aus einem Buchstaben und einer Ziffer. Die Bezeichnungen ergeben sich aus dem Kreuzungspunkt der senkrechten Linien (Buchstaben A—H) und der waagrechten Reihen (Ziffern 1—8). Die Felder heißen also z.B. B3, G7, E2 etc.

Die Spielfiguren Jeder Mitspieler hat 16 Figuren. Wer mit den weißen spielt, fängt an. Die 16 Figuren teilen sich auf in: 8 Bauern und 8 Offiziere, letztere wiederum in: 2 Türme, 2 Läufer, 2 Springer (Pferde), 1 Dame und 1 König. Die Grundstellung auf dem Schachbrett sehen Sie auf obiger Skizze.

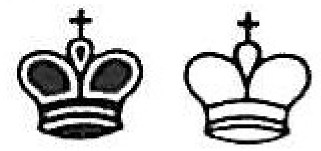
WICHTIG: Die weiße Dame muß immer auf einem **weißen Feld** stehen, die **schwarze Dame** immer auf einem **schwarzen Feld.**

Das Ziel beim Schachspiel ist, den gegnerischen König »matt« zu setzen.

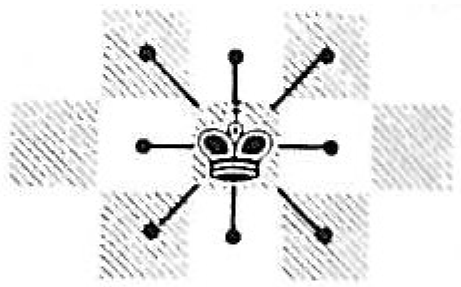
Die Spielzüge sind je nach Figur verschieden. Jede von einer Figur erreichbare gegnerische Figur darf geschlagen werden. Ausnahme: der König (er darf nur »matt« gesetzt werden). »Geschlagen« heißt: Die Figur nimmt den Platz der gegnerischen Figur ein. Die gegnerische Figur wird vom Feld genommen. »Erreichbar« heißt: Auf direktem Wege — ohne daß eine andere eigene oder gegnerische Figur dazwischen steht (Ausnahme siehe der Springer). Eigene Figuren dürfen nicht geschlagen werden. Ein Schlagzwang besteht nicht.

Die Spielfiguren

Bewegungsmöglichkeiten

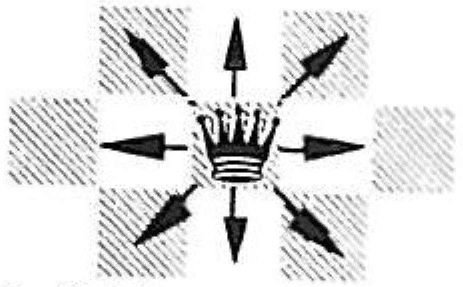


Der König kann auf jedes nicht bedrohte, freie benachbarte Feld ziehen. Steht dort eine gegnerische Figur, kann er sie schlagen. Anders ziehen kann der König nur bei der »Rochade«.

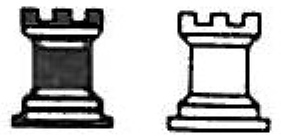


je 1 Feld

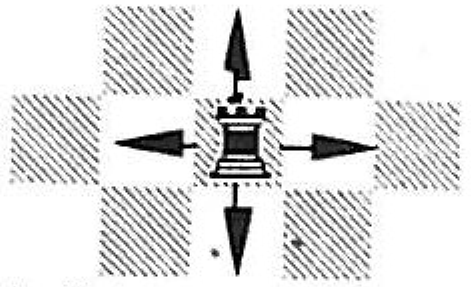
Die Dame kann in einem Spielzug entweder in waagrechter, senkrechter oder diagonaler Richtung ziehen und schlagen — jeweils auf ein beliebiges Feld. Damit ist die Dame die stärkste Figur im Spiel.



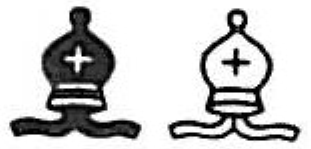
beliebig



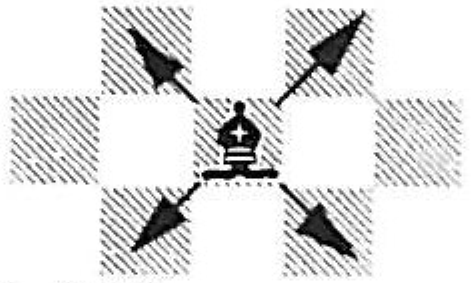
Der Turm kann nur waagrecht oder senkrecht ziehen und schlagen — ebenfalls auf ein beliebiges Feld.



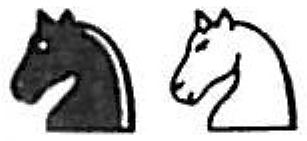
beliebig



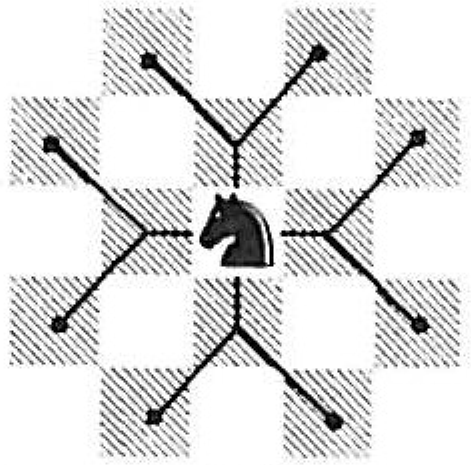
Der Läufer kann nur auf den Diagonalen ziehen und schlagen — ebenfalls auf ein beliebiges Feld. Jeder Mitspieler hat zwei Läufer, einen, der sich nur auf den schwarzen Feldern und einen, der sich nur auf den weißen Feldern bewegen kann.

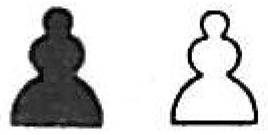


beliebig

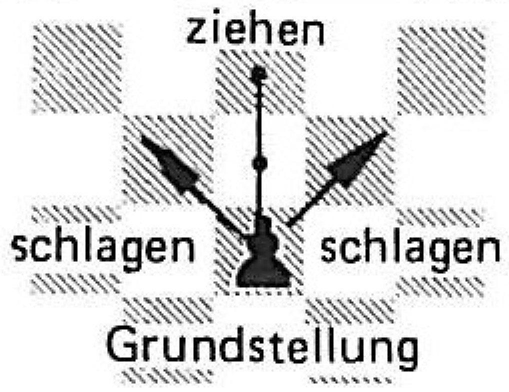


Der Springer bewegt sich bei jedem Zug einen Schritt in gerader Richtung und einen Schritt in diagonaler Richtung, bzw. umgekehrt: einen Schritt in diagonaler Richtung und einen Schritt in gerader Richtung. Über dazwischenstehende Figuren springt er hinweg.





Der Bauer darf grundsätzlich nur vorwärts gehen. Er zieht senkrecht und schlägt diagonal — jeweils nur auf das nächste Feld. Nur aus der Grundstellung heraus darf jeder Bauer zwei Felder nach vorn ziehen (aber er muß nicht!). Schlagen darf er aus der Grundstellung heraus aber auch nur auf das nächste Diagonal-Feld. Ausnahme bei den möglichen Spielzügen des Bauern siehe »en passent«.



Spezialzüge

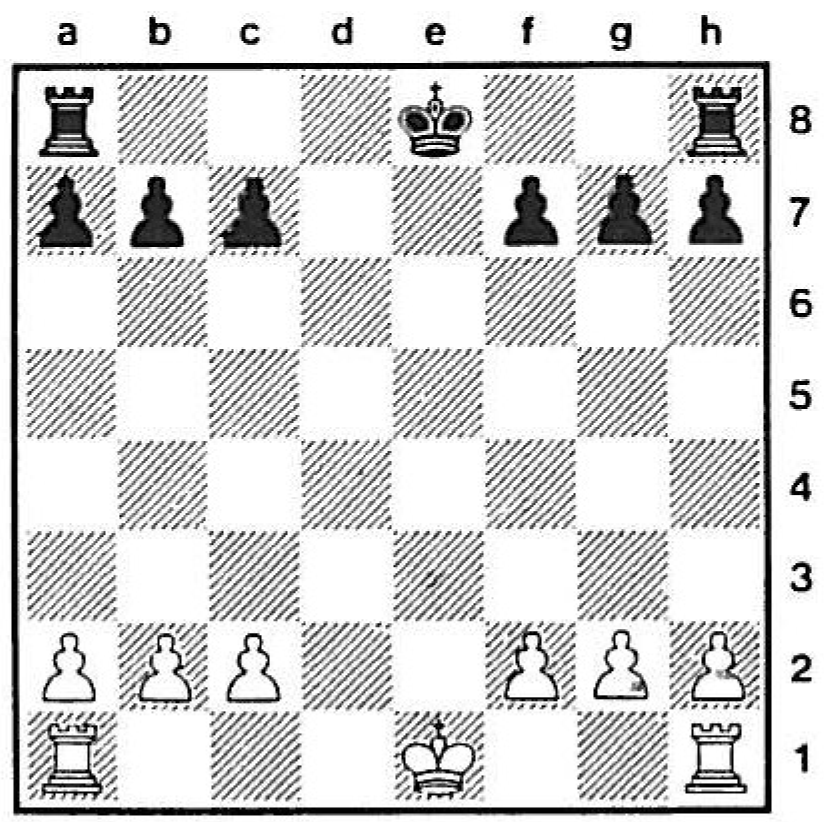
Die Rochade
ist der einzige Zug beim Schachspiel, bei dem zwei Figuren bewegt werden dürfen, und zwar der König und der Turm. Diese Doppelbewegung ist wie folgt festgelegt: Der König macht einen Doppelschritt in Richtung zum Turm. Dann überspringt der Turm den König so, daß beide Offiziere nebeneinander zu stehen kommen. Bedingungen für die Rochade sind:

- König und Turm dürfen noch nicht gezogen worden sein.
- Die Felder zwischen König und Turm dürfen von keiner Figur besetzt sein.
- Weder König noch die Felder, die er beim Rochieren überschreitet, dürfen zum Zeitpunkt der Rochade bedroht sein.

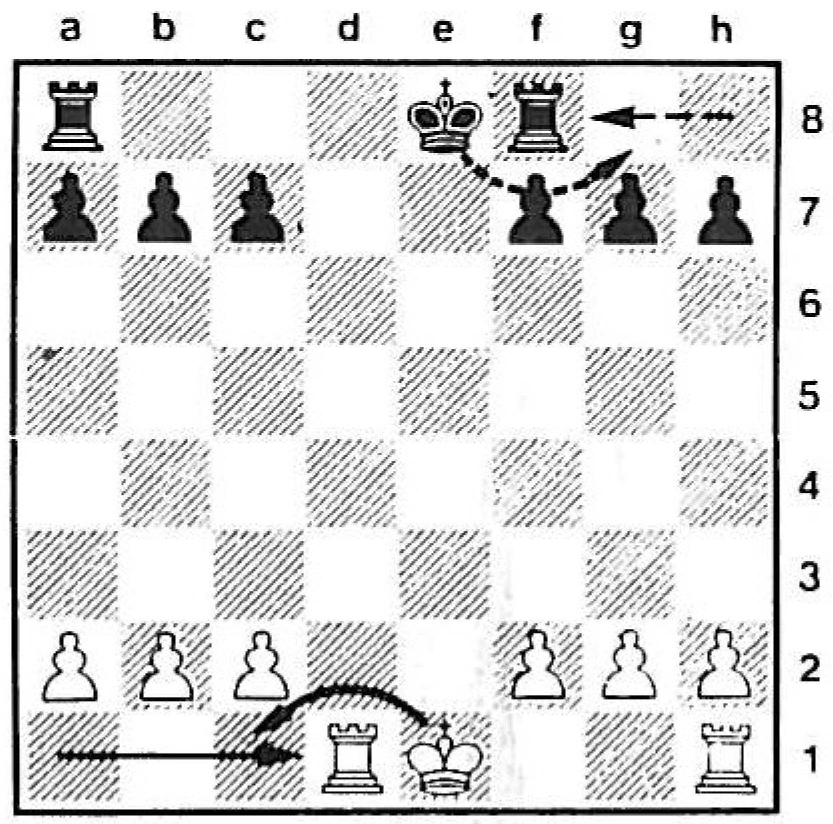
Die Rochade ist sowohl nach der linken als auch nach der rechten Seite möglich. Handelt es sich um die Damen-Seite, spricht man von der großen Rochade, dementsprechend bei der anderen Seite von der kleinen Rochade.

Jeder Spieler hat nur einmal die Möglichkeit zur Rochade.

Stellung König und Turm vor Rochade



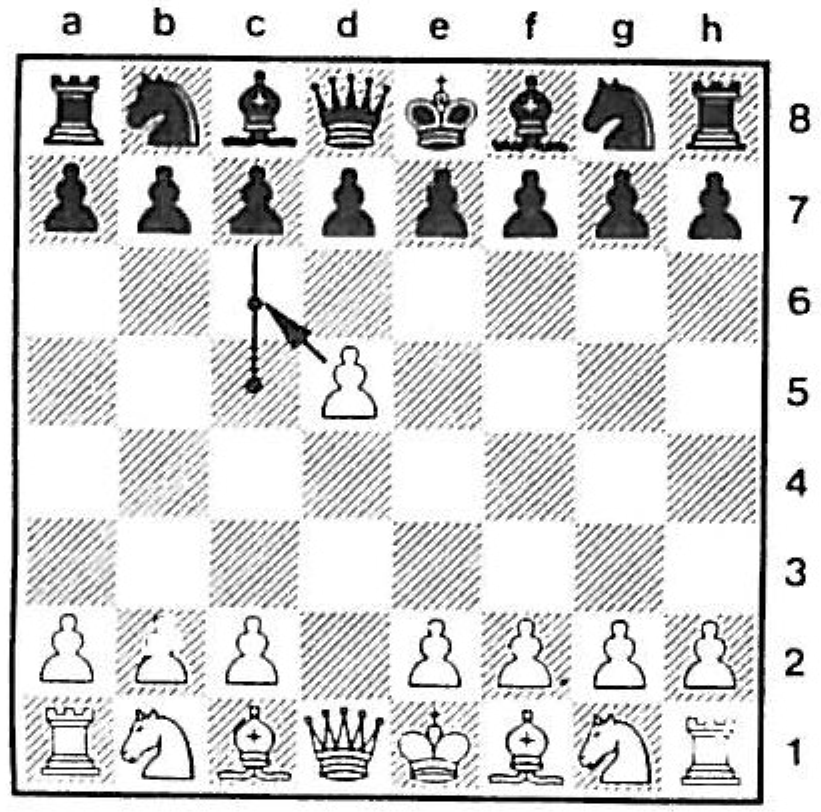
schwarze kurze Rochade



weiß lange Rochade

Das Schlagen „en passant"

ist nur zwischen Bauern möglich und hier auch nur in einer ganz bestimmten Situation: Ein Bauer, der von seinem Grundfeld aus im Doppelschritt ein von einem gegnerischen Bauern besetztes Feld passiert, kann von diesem geschlagen werden – und zwar so, als wäre er nur einen Schritt vorwärts gezogen. Anders gesagt: Der von der Grundlinie im Doppelschritt herauskommende Bauer stellt sich neben einen gegnerischen Bauern auf gleiche Höhe. Nun kann der gegenerische Bauer auf das Feld hinter den herauskommenden Bauern ziehen und diesen wegnehmen. Das En-passant-Schlagen ist kein Zwang, sondern ein Recht, von dem der Gegner allerdings sofort Gebrauch machen muß, denn mit dem nächsten Zug erlischt dieses Recht.



Die Bauernumwandlung

Hat ein Bauer die gegnerische Grundlinie erreicht, so wird er zum beliebigen Offizier umgewandelt. Der Computer wählt den ihm in dieser Spielsituation am sinnvollsten erscheinenden Offizier. Welche Figur er wählt, wird angesagt.

Schachhinweise

»Schach!« sagt man zu seinem Gegner, wenn man seinen König mit einer oder mehreren Figuren bedroht. In Turnieren ist diese Warnung jedoch nicht mehr vorgeschrieben. Ganz unüblich geworden ist der Begriff 'Gardé', den der eine oder andere Schachspieler vielleicht noch aus früheren Jahren kennt. Mit 'Gardé!' machte man seinen Gegner darauf aufmerksam, daß man dessen Dame bedroht.

Das Spiel-Ende kann auf verschiedene Arten herbeigeführt werden. Das anzustrebende Ziel ist natürlich, den gegnerischen König 'matt' zu setzen. Es ist aber auch ein Unentschieden möglich oder das Aufgeben eines Spielers.

Matt: Der gegnerische König wird von mindestens einer Figur bedroht. Er kann auf kein anderes, unbedrohtes Feld mehr ausweichen. Die Matt-Drohung kann weder durch Dazwischenstellen einer Figur noch durch Schlagen der bedrohten Figur abgewendet werden. Der gegnerische König wird nicht geschlagen, sondern der Gegenspieler gibt zu, daß er die Partie verloren hat.

Patt: Die Partie endet unentschieden, weil eine Partei nicht mehr in der Lage ist, einen Zug auszuführen, mit dem der König auf ein nicht vom Schach bedrohtes Feld ziehen kann.

Remis: Eine andere Art von »unentschieden«. Zu einem Remis können sehr verschiedene Spielsituationen führen.

Hier die beiden wichtigsten:

- 3. Stellungswiederholung
  Die Stellung wird als die gleiche angesehen, wenn Figuren gleicher Art und gleicher Farbe auf den gleichen Feldern stehen, und wenn die Möglichkeiten, diese Figuren zu bewegen, gleichfalls dieselben sind.

  Das Recht, ein Unentschieden zu beanspruchen, steht ausschließlich demjenigen Spieler zu, der in der Lage ist, einen Zug zu machen, der zur nochmaligen Wiederholung der Stellung führt, vorausgesetzt, daß er im Voraus seine Absicht erklärt, diesen Zug auszuführen oder demjenigen Spieler, der auf einen Zug zu antworten hat, durch den die nochmals wiederholte Stellung zustande gekommen ist.

Sieg durch Aufgabe des Gegners ist jederzeit möglich, wenn der Gegner keine Möglichkeit mehr sieht zu gewinnen oder wenigstens ein Patt oder Remis zu erreichen.

Wichtiger Hinweis:
Das Netzgerät und der Bereich der Digitalanzeige entwickeln nach einiger Zeit Wärme. Diese ist absolut unschädlich. Sie können den Schachcomputer monatelang angeschaltet lassen, ohne zusätzlichen Verschleiß befürchten zu müssen.

III. Grundoperationen
Die Bedienungselemente

0.00	TM	RV	🔊
Leuchtanzeige	**Schachuhr**	**Wechsel**	**Lautsprecher**
	ST	DM	LV
	Eingabe	**Zuganzeige**	**Programmwahl**

○ **Kontroll-Anzeigenleuchte**
für Problemeingabe – leuchtet auf für weiß, blinkt für schwarz.
Im Problemmodus – Schach!

RE **Spielanfang/Speicher löschen**

CL **Einzellöschung und Löschen von Figuren bei der Spielstandsveränderung.**

♚ ♛ ♝ ♞ ♜ ♟ **Figuren-Typ-Tasten**
Spielstandskontrolle und Aufstellung von Schachproblemen

Die Bedienungselemente - Bedeutung der Anzeigen-Symbole

Der Lautsprecher

Mit dieser Taste kann man die Stimme des Computers ein- und ausschalten, lauter und leiser stellen, den Wortschatz verändern und anstelle der Stimme einen einfachen Kontrollton wählen.

Bevor Sie irgend etwas am Lautsprecher manipulieren wollen, müssen Sie wissen, daß er im Grundzustand (beim Einschalten) auf „laut" gestellt ist. Gleichfalls benutzt er seinen vollen Wortschatz, und der Kontrollton ist ausgeschaltet.

Zu betätigende Taste		Anzeige
🔊	Wenn Sie die Lautsprechertaste einmal drücken, erscheint auf der Anzeige „SP". Der Lautsprecher ist jetzt bereit, seine Funktion abzuändern.	–SP
	Bei nochmaligem Drücken erscheint das Wort „ON"; die Computerstimme ist eingeschaltet.	ON
RV	Durch Druck auf RV wird sie abgeschaltet.	OFF
	Wenn Sie die Lautsprechertaste zum dritten Mal drücken, erscheint das Wort „HI"; die Computerstimme ist auf laut gestellt.	–HI
RV	Um die Stimme leiser zu stellen, genügt es, zusätzlich die RV-Taste zu drücken. Ein nochmaliger Druck auf die RV-Taste stellt die Lautstärke von LO (leise) wieder auf HI (laut) zurück.	LO
🔊	Nun erscheint das Wort „All"; der Computer benutzt seinen gesamten Wortschatz, der über 50 Vokabeln umfaßt.	A1
RV	Sollten Sie wünschen, daß der Challenger Sie nur bei unerlaubten Zügen und bei Schach-Stellung warnt, genügt es, die RV-Taste zu drücken. Auf der Anzeige erscheint dann das Wort —LESS' (eingeschränkter Wortschatz).	LE
🔊	Jetzt ist die Einstellung der Computerstimme vollzogen.	–SP
RV	Durch Drücken von RV haben Sie die Möglichkeit, statt der Stimme einen Kontrollton zu wählen.	–bP
🔊	Der Kontrollton ist ausgeschaltet.	OFF
RV	Durch Drücken von RV wird der Kontrollton eingeschaltet.	–ON
🔊	Der Kontrollton ist bei der Betätigung sämtlicher Felder und bei der Antwort des Computers zu hören.	ALL
RV	Der Kontrollton ertönt ausschließlich, wenn der Computer antwortet.	LESS

Die Digital - Schachuhr

Zu betätigende Taste		
TM	Die eingebaute Schachuhr wird automatisch bei Spielbeginn aktiviert und mißt die Zeiten, die Sie und der Computer für Ihren Zug benötigen.	
	Der Punkt in der Mitte des Sichtfensters gibt an, zu welcher Partei die angezeigte Zeit gehört.	
	Der Punkt unten bedeutet: Zeit für den Spieler	0.00
	Der Punkt oben bedeutet: Zeit für den Computer	0'00

Um zu sehen, wieviel Zeit die jeweils nicht angezeigte Partei benötigt hat, drücken Sie zunächst die TM-Taste und dann die RV-Taste.

Zusätzlich gibt es noch die Möglichkeit, durch Druck auf die TM-Taste die Zeiten abzulesen, die Sie bzw. der Computer bis zu diesem Zeitpunkt insgesamt verbraucht haben (Zeitsumme). Auch hier bedeutet das Drücken der TM-Taste und dann der RV-Taste die Anzeige der Zeit des Partners.

Eine weitere Funktion der Digital-Schachuhr ist der „Count-Down"-Modus. Hierzu verweisen wir auf die Ausführungen unter Abschnitt „Stufe F" auf Seite 15.

Der Spielbeginn und die Wahl der Spielstärke

Schalten Sie den Computer ein, indem Sie das mitgelieferte Netzgerät in eine Steckdose (220 V) stecken. Drücken Sie nun das „RE"-Feld. Damit haben Sie die Speicher gelöscht und der Chess Challenger Sensory Champion wird Sie begrüßen und Sie auffordern, Ihre Spielstärke zu wählen.

Hierfür benutzten Sie die Taste „LV".

Nach viermaligem Drücken erscheint im Anzeigenfenster ein „CL — 1 ".

Die 1 steht für die leichteste Spielstufe. Durch weiteres Drücken der „LV"-Taste können Sie die Spielstärke des Champion Challenger bis zu „CL H", dem höchsten Schwierigkeitsgrad, steigern.

Ihr Gerät besitzt insgesamt 12 Programmstufen, wobei der Computer durch eine neuartige interne Schachuhr die untenstehende Zeitbegrenzung genau einzuhalten bemüht ist.

Spielstufe	Durchschnittliche Antwortzeit	Zeitkontrolle
CL 1	5 Sekunden	60 Züge/5 Min.
CL 2	30 Sekunden	60 Züge/30 Min.
CL 3	1 Minute	30 Züge/30 Min.
CL 4	1 Minute 30 Sekunden	40 Züge/1 Std.
CL 5	2 Minuten	30 Züge/1 Std.
CL 6	3 Minuten	40 Züge/2 Std.
CL 7	3 Minuten 45 Sekunden	40 Züge/2 1/2 Std.
CL 8	6 Minuten	30 Züge/3 Std.

Die anderen 4 Stufen haben jede für sich ganz spezielle Anwendungsgebiete und sind deshalb mit den Buchstaben „E bis H" bezeichnet.

CL E

Stufe E erlaubt es Ihnen, eine präzise Zeitdauer, die für das Turnierspiel gewünscht wird, zu wählen.

Im Hinblick darauf, daß Eröffnung und Beginn des Mittelspiels im allgemeinen recht zügig gespielt werden, das weitere Spiel jedoch langsamer wird, kann die gewählte Zeitdauer in zwei Perioden, die primäre und die sekundäre Zeitkontrolle, eingeteilt werden, in der jeweils eine bestimmte Anzahl von Zügen auszuführen sind.

Beispiel:

Angenommen Sie wollen die Turnieruhr für eine primäre Zeitkontrolle von 40 Zügen in 90 Minuten mit einer sekundären Zeitkontrolle von 20 Zügen in 30 Minuten einstellen. Hierbei ist folgendermaßen vorzugehen:

Zu betätigende Taste		Im Display erscheint
LV	Drücken Sie so lange die Taste LV, bis „CL-E" im Display erscheint.	CL—E
DM	Nun ist die Eingabe der Zuganzahl für die primäre Zeitkontrolle vorbereitet.	P 00
ST	Drücken und halten Sie die Taste ST so lange, bis der Zugzähler 40 anzeigt.	P 40
	Falls Sie versehentlich eine zu hohe Zugzahl eingegeben haben, drücken Sie die Taste RV bis der Zugzähler auf die gewünschte Zahl zurückgelaufen ist.	
TM	Nun ist die Eingabe der Zeit für die primäre Zeitkontrolle vorbereitet.	P0 : 00
ST	Drücken und halten Sie die Taste ST so lange, bis die gewünschte Zeit erreicht ist.	P1 : 30
	Falls Sie versehentlich zuviel Zeit vorgegeben haben, so können Sie durch Druck der RV-Taste die Zeit wieder zurücklaufen lassen.	
TM	Nun ist die Eingabe der Zuganzahl für die sekundäre Zeitkontrolle vorbereitet.	S 00
ST	Drücken und halten Sie die Taste ST so lange, bis der Zugzähler auf 20 steht.	S 20
	Wie bereits gesagt, können Sie durch Drücken von RV eine zu hohe Zuganzahl korrigieren.	
TM	Die Eingabe der Zeit für die sekundäre Zeitkontrolle ist vorbereitet.	S0 : 00
ST	Drücken und halten Sie die Taste ST so lange, bis die Uhr 30 Minuten anzeigt.	S0 : 30
	Zur Beendigung dieses Programmiervorganges betätigen Sie einfach die Taste —DM— und das Spiel kann beginnen.	

CL—F

Stufe F ist der Count-Down-Modus. Hier können Sie die Zeitdauer fü das gesamte Spiel beider Parteien eingeben (maximal 9 Stunden 59 Minuten), wobei die Zeit für Ihr Spiel und das des Computers unterschiedlich sein kann.

Beispiel:

Angenommen Sie wollen sich für Ihr gesamtes Spiel 15 Minuten Zei vorgeben, dem Champion Challenger aber nur 5 Minuten, in denen e alle seine Züge absolvieren muß. Hierbei ist folgendermaßen vorzugehen:

Zu betätigende Taste		Im Display erscheint
LV	Drücken Sie so lange die LV-Taste, bis CL-F im Display erscheint.	CL–F
TM	Jetzt können Sie die Zeit in Stunden und Minuten für **Ihr** gesamtes Spiel eingeben.	H0 : 00
ST	Drücken und halten Sie die Taste ST so lange, bis die Zeit erreicht ist.	H0 : 15
	Falls Sie versehentlich zu viel Zeit vorgegeben haben, stellen Sie diese mit Druck auf RV zurück.	
TM	Jetzt können Sie die Zeit in Stunden und Minuten für das gesamte Spiel des Champion Challengers eingeben.	C0 : 00
ST	Drücken und halten Sie die Taste ST so lange, bis die Zeit erreicht ist.	C0 : 05
	Zur Beendigung dieses Programmiervorgangs drücken Sie einfach die Taste DM, und das Spiel kann beginnen.	
	Wenn eine der beiden Parteien die Zeit überschritten hat, fängt die entsprechende Uhr mit der Anzeige —9.59 an aufzublinken.	

CL – G

Diese Stufe ist ausschließlich für Matt-Probleme ausgelegt. So sucht der Champion Challenger so lange, bis er den Schlüsselzug, der die Matt-Kombination einleitet, gefunden hat.

Hierfür ist folgendermaßen vorzugehen:

RE	Um alle Speicher zu löschen.	0.00
LV	So lange bis CL — G im Display erscheint.	CL – G
DM	Die Stellung muß jetzt dem Computer eingegeben werden. Hierzu lesen Sie bitte den Abschnitt: Das Eingeben von Schachproblemen auf Seite 21 und 22.	
RV	Nun beginnt der Computer das Problem zu lösen.	

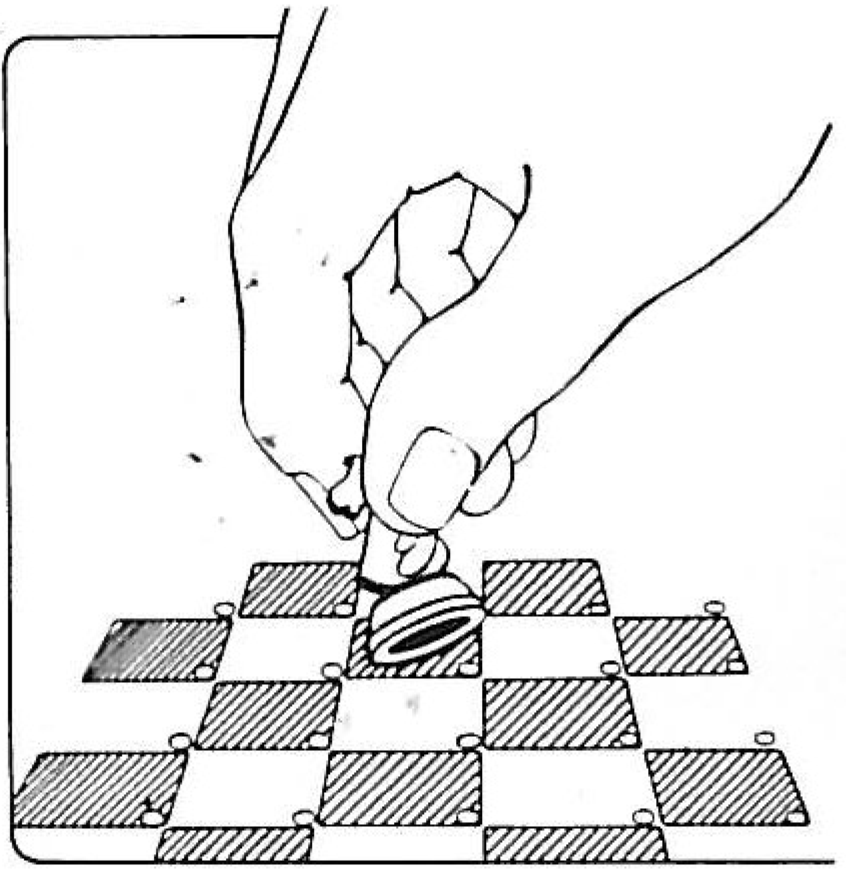
Wenn Sie ein Schach-Problem haben, bei der Schwarz anziehen muß, dann drücken Sie nach Eingabe der Stellung zunächst CL, RV, DM und schließlich RV!

CL –H

Diese Stufe wurde für umfangreiche Analysen ausgelegt. Der Computer berechnet seinen Zug so lange, bis Sie den Rechenvorgang durch Drücken der ST-Taste unterbrechen oder bis er ein Matt gefunden hat.

Das Spiel

Wenn Sie nun Ihren gewünschten Schwierigkeitsgrad eingestellt haben, können Sie gegen den Computer spielen.



Setzen Sie die Unterkante der Figur leicht in die Mitte des Feldes, welches die Spielfigur verlassen soll, bis die entsprechende Feldanzeige aufleuchtet. Sobald Sie Ihre Figur auf die gleiche Weise in die Zielposition gebracht haben, beginnt der Computer zu „denken"; je nach eingestellter Spielstufe wird nach einiger Zeit eine Feldanzeige aufleuchten. Sie kennzeichnet die Figur, mit der der Champion Challenger Ihren Zug beantwortet.

Drücken Sie diese Figur leicht auf das aufleuchtende Feld, bis ein anderes aufleuchtet. Nachdem Sie mit etwas Druck die Figur auf der Zielposition abgestellt haben, erlischt die Anzeige und Sie können Ihren nächsten Zug nach der oben beschriebenen Methode durchführen.

Die Wahl der Spielfarbe

1. Der Spieler beginnt mit Weiß, indem er seinen Eröffnungszug wie beschrieben eingibt.

2. Der Computer beginnt mit Weiß. Drücken Sie erst DM, dann RV.

3. Der Computer beginnt perspektivisch. Eine Variante für Spieler, denen die Einhaltung der Notation weniger wichtig erscheint. Der Vorteil gegenüber 2. liegt darin, daß die eigenen Figuren in der gewohnten Richtung ziehen. Wenn Sie nach Einstellen der Programmstufe den schwarzen König auf das Feld D1 leicht aufdrücken, stellt der Computer die Figuren in seinem Speicher für weiß in den Reihen 7 und 8 auf, und zwar so, daß die weiße Dame auch wieder auf einem weißen Feld steht. Der Computer eröffnet dann sogleich das Spiel mit seinem Zug.

Das Eingeben von Spezialzügen

1. Rochade

Wollen Sie mit Weiß spielend, kurz oder lang rochieren, so bewegen Sie zunächst den König mit Druck von E 1 nach G 1 (oder von E 1 nach C 1). Hierauf leuchtet die Feldanzeige des entsprechenden Turms auf, mit dem Sie genauso verfahren müssen (mit Druck von H 1 nach F 1 oder von A 1 nach D 1).

Wenn der Computer rochiert, so verfahren Sie in der gleichen Weise. König **und** Turm müssen mit Druck bewegt werden.

2. Unterverwandlung

Erreicht einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie (Reihe 1 oder 8), so wird das entsprechende Feld aufblinken. Sie können jetzt anhand der Figurensymbole am rechten Rand des Spielfeldes eine Ihnen sinnvoll erscheinende Figur durch Druck auswählen (gewöhnlich die Dame).

Erreicht der Computer mit einem seiner Bauern die gegnerische Grundlinie, wählt er nicht automatisch die Dame als stärkste Figur, sondern den ihm in dieser Spielsituation am sinnvollsten erscheinenden Offizier. Welche Figur der Computer wählt, wird angesagt.

3. En Passant

Beim En-Passant-Schlagen drücken Sie wie gewohnt zunächst das Ausgangsfeld, dann das Zielfeld. Nun leuchtet noch das Feld des geschlagenen Bauern auf. Sobald Sie auch dieses Feld betätigt haben, können Sie normal weiterspielen.

4. Schach

Bei „Schach geboten" warnt Sie der Champion Challenger:
a) akustisch; durch das Wort „Schach",
b) optisch; durch Aufleuchten der Anzeigenleuchte über dem RE-Feld.

5. Schachmatt

Wenn der Champion Challenger Sie Schachmatt setzt, so wird er dies ansagen unter gleichzeitigem Aufblinken im Display.

Wenn Sie den Champion Challenger mattsetzen, so wird er seine Niederlage mit den Worten „ich habe verloren" eingestehen.

IV. Spezielle Operationen und Möglichkeiten

Die Zurücknahme von Zügen

1. Falls Sie den Zug noch nicht endgültig eingegeben haben, können Sie diesen durch Drücken des CL-Feldes löschen.
2. Falls der Zug schon eingegeben ist, so verfahren Sie folgendermaßen:
   a) Drücken Sie ST, um die Berechnung vorzeitig abzubrechen.
   b) Führen Sie den angezeigten Zug des Computers auf dem Schachbrett aus.
   c) Durch Betätigung der Tasten ST und RV, nehmen Sie zuerst den Zug des Computers, durch abermaliges Drücken der beiden Tasten, Ihren Zug zurück. Auf diese Art und Weise können Sie bis zu 38 Halbzüge zurücknehmen.
   Achten Sie bitte darauf, daß die Figuren zurückgestellt werden.

Nicht angenommene Eingaben

1. Der Computer hält sich genau an die Schachregeln und akzeptiert auch nur solche Züge, die diesen entsprechen.
2. Bei unerlaubten Zügen warnt Sie der Champion Challenger:
   a) akustisch; durch die Worte „unerlaubter Zug",
   b) optisch; durch vier Gedankenstriche im Display,
   c) dadurch, daß die Positionsleuchte des Feldes, auf das die Figur unerlaubterweise gesetzt wurde, brennt.
3. Sie haben nun zwei Möglichkeiten der Zurücknahme:
   a) Sie drücken die eben eingesetzte Figur auf das noch leuchtende Feld. Hierauf wird das Ausgangsfeld aufleuchten, auf das Sie Ihre Figur mit leichtem Druck zurückstellen.
   b) Sie drücken das Feld CL und müssen nun die Figur auf das Ausgangsfeld zurückstellen.

In jedem Fall sei angeraten, die Position aller im Spiel befindlichen Figuren vorsichtshalber zu überprüfen. Dazu sollten Sie nacheinander die Felder mit den Symbolen der Figuren rechts vom Spielfeld drücken. Die Lämpchen, welche die Position der weißen Figuren bekannt geben, leuchten nun konstant, die der schwarzen blinken auf.

Tauschen der Spielfarbe während einer Partie

Möchten Sie während einer laufenden Partie die Spielfarbe wechseln, dann drücken Sie DM und anschließend die RV-Taste. Der Champion Challenger tauscht jetzt automatisch die Farben und spielt nun Ihre Partie zu Ende.

Der Computer spielt gegen sich selbst

Wenn Sie beobachten möchten, wie der Computer eine Partie gegen sich selbst spielt oder eine bereits begonnene Partie zu Ende spielt, dann drücken Sie DM und dann RV. Diese Eingabe wiederholen Sie nach jedem Zug.

Der Zufallsgenerator

Seine Funktion ist, zu verhindern, daß gleiche Partien mehrmals gespielt werden und damit die Spannung langsam verloren geht.

Im Grundzustand ist der Zufallsgenerator ausgeschaltet. In diesem Zustand wählt der Champion Challenger immer den seiner Auffassung nach optimalsten Zug aus.

Wenn Sie die Spiele abwechslungsreicher gestalten wollen, schalten Sie den Zufallsgenerator im Anschluß an die Wahl der Spielstufe durch Druck auf die Taste ST ein. Hierbei erlischt der Bindestrich zwischen CL und der eingestellten Stufe,

z. B.: ausgeschaltet CL – 1
eingeschaltet CL 1

Die Spielstandskontrolle

Hierfür drücken Sie nacheinander die Felder mit den Symbolen der Figuren, die rechts vom Spielfeld angeordnet sind. Die Lämpchen, welche die Positionen der weißen Figuren bekanntgeben, leuchten nun konstant, die der schwarzen blinken auf. Wenn Sie die Kontrolle abgeschlossen haben, geben Sie einfach Ihren nächsten Zug ein.

Die Spielstandsveränderung

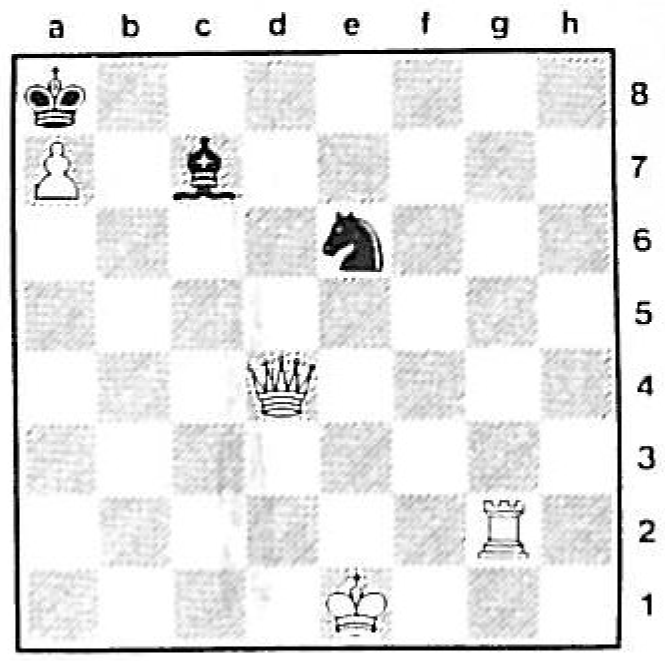
Wenn Sie während eines laufenden Spiels die Position von einer oder mehreren Figuren verändern wollen, müssen Sie die entsprechende Figuren-Typ-Taste für weiße zweimal und für schwarze Figuren dreimal drücken. Dort, wo eine Figur eingesetzt werden soll, drücken Sie das entsprechende Feld. Um Figuren zu löschen, drücken Sie entweder CL (für Gesamtlöschung) oder die einzelne Figur (für Einzellöschung). Betätigen Sie die Symboltaste noch einmal, dann haben Sie den Programmiervorgang abgeschlossen und können weiterspielen oder weitere Figuren im Spielstand verändern.

Das Eingeben von Schachproblemen

Wollen Sie anstelle einer neuen Partie lieber die Entwicklung aus einer bestimmten Stellung — vielleicht in verschiedenen Schwierigkeitsgraden — analysieren oder dem Champion Challenger eine Schachaufgabe stellen (Problemschach), dann gehen Sie wie im folgenden Beispiel aufgezeigt, vor:

Stellen Sie erst durch das Drücken der LV-Taste die gewünschte Schwierigkeitsstufe ein (bei Matt-Problemen Stufe G)

Nehmen wir an, Sie wollen folgende Schachaufgabe dem Champion Challenger eingeben



Für die Programmierung dieser Stellung benutzen Sie die Symbole der Figuren rechts vom Spielfeld.
1 mal Drücken = Spielstandskontrolle
2 mal Drücken = Programmierung der weißen Figuren
3 mal Drücken = Programmierung der schwarzen Figuren
4 mal Drücken = Programmierung beendet

Zuerst wollen Sie den weißen Bauer auf A7 einprogrammieren. Hierfür betätigen Sie zweimal die Symboltaste Bauer.

Durch Druck auf das Feld A7 setzen Sie dort einen weißen Bauer ein. Da jetzt kein weiterer weißer und auch kein schwarzer Bauer mehr im Spiel sind, können Sie durch zweimaliges Drücken der Symboltaste den Programmiervorgang der Bauern beenden.

Mit dem Aufstellen der anderen Figuren verfahren Sie bitte genauso.

Die untenstehende Grafik zeigt Ihnen nun den genauen Programmiervorgang für die gesamte Schachaufgabe in der richtigen Reihenfolge:

1.) LV bis gewünschte Stufe erreicht ist, dann ST
2.) ♟ ♟ CL A7 ♟ CL ♟
3.) ♜ ♜ CL G2 ♜ CL ♜
4.) ♞ ♞ CL ♞ CL E6 ♞
5.) ♝ ♝ CL ♝ CL C7 ♝
6.) ♛ ♛ CL D4 ♛ CL ♛
7.) ♚ ♚ CL E1 ♚ CL A8 ♚

8.) Wollen Sie den Computer dieses Problem mit Weiß lösen lassen, so drücken Sie erst DM, dann RV.

Falls Sie aus einer neu aufgebauten Stellung den Computer mit Schwarz anziehen lassen wollen, so muß zunächst das Feld CL, dann RV, dann DM und RV gedrückt werden.

Beachten Sie bei schwierigen Aufgaben, dem Computer genügend Bedenkzeit vorzugeben.

9.) Wenn Sie das Problem selbst lösen wollen, spielen Sie wie gewohnt gegen den Computer.

Beobachten Sie den Champion-Challenger beim Analysieren

Während der Computer überlegt, können Sie durch Druck auf DM die Züge, die er gerade in Erwägung zieht, im Display beobachten.

Sie haben weiterhin die Möglichkeit, zu sehen, wie tief der Computer gerade rechnet. Die Angabe, bei welchem Halbzug er angelangt ist, wird in der rechten Hälfte des Displays angezeigt, wenn Sie die Taste LV betätigen.

Der Champion gibt Ihnen Zugvorschläge

Sobald Sie den Zug des Computers auf dem Schachbrett ausgeführt haben, können Sie durch Druck auf die DM-Taste erfahren, welchen Antwortzug der Champion Challenger Ihnen vorschlägt.

Auf der Grundlage dieses Zuges berechnet er während Ihrer Bedenkzeit bereits seinen nächsten Gegenzug. So kann es vorkommen, daß der Champion Challenger entweder mit verkürzter Bedenkzeit oder sogar unmittelbar auf Ihren Zug antwortet.

Das Abbrechen der Bedenkzeit

Wollen Sie die Bedenkzeit des Computers vorzeitig abbrechen, so drükken Sie die ST-Taste. Hierauf wird er sofort mit seinem Gegenzug antworten.

Der Spieler-Modus

Der Champion Challenger erlaubt es Ihnen, das Sensorbrett als normales Schachbrett zu benutzen. Im Spieler-Modus können zwei Menschen gegeneinander spielen. Der Computer beschränkt sich darauf, sämtliche Züge auf ihre Legalität hin zu prüfen.

Dieser Modus kann nur bei Beginn eines neuen Spiels gewählt werden.

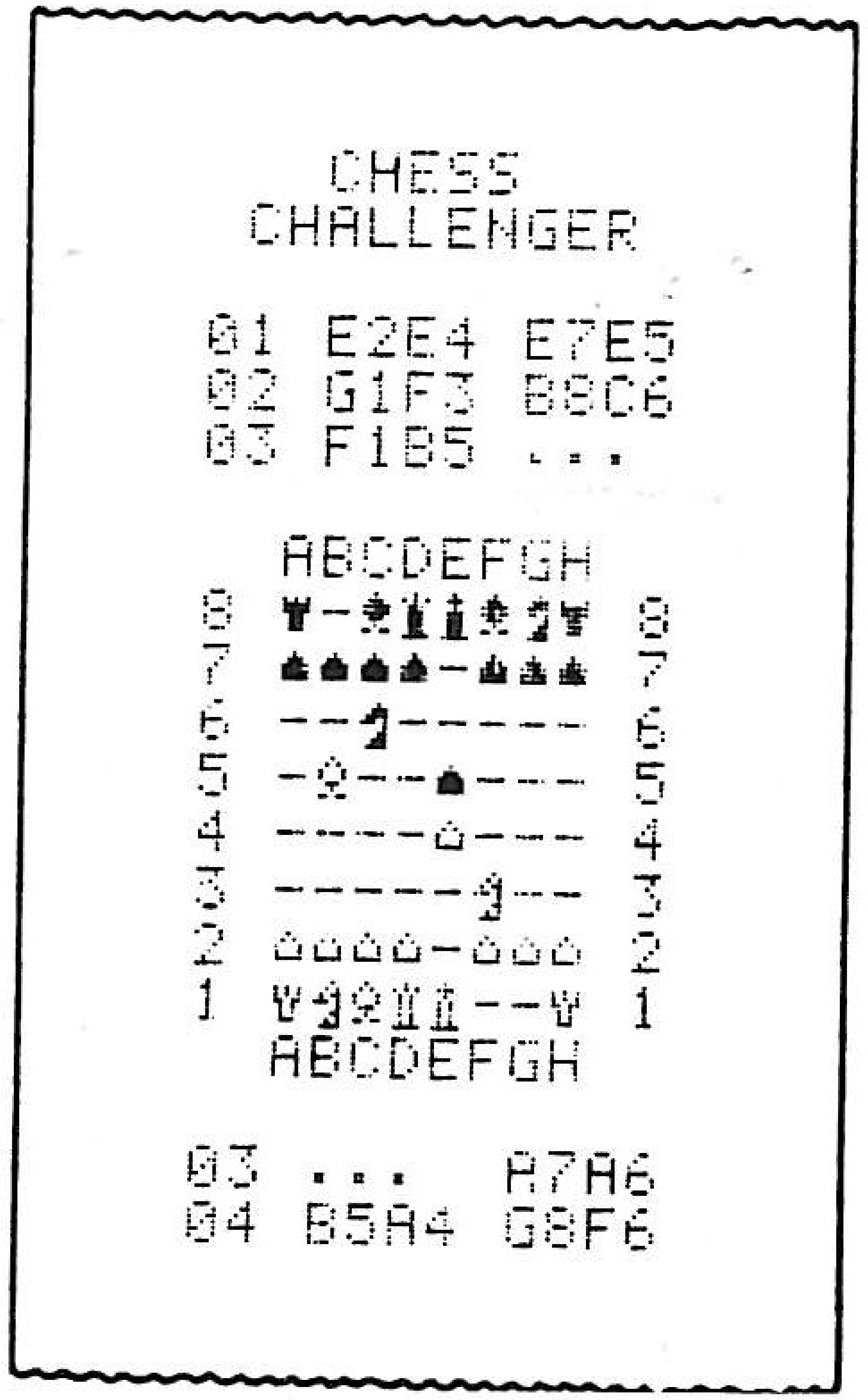
Zu drückende Taste	Display
1. LV Eröffnungsbibliothek	—OP—
2. LV Meisterpartien	—GA—
3. LV Spieler-Modus	—PL—

Jetzt ist der Spieler-Modus eingestellt und Sie können beginnen, zu spielen.

Alle übrigen Funktionen werden vom Computer beibehalten, so daß Sie z.B. auch bis zu 38 Halbzüge zurücknehmen können, um so bestimmte Stellungen noch einmal genau zu analysieren.

Der Drucker für den Champion-Challenger

Der PRINTER druckt nicht nur die numerierten Spielzüge aus, sondern veranschaulicht per Knopfdruck anhand von Grafiken beliebig oft den derzeitigen Spielstand. Ein sinnvolles Zubehör, um Trainingserfolge der archivierten Partien zu kontrollieren.



```
CHESS
CHALLENGER

01 E2E4 E7E5
02 G1F3 B8C6
03 F1B5 ...

  ABCDEFGH

  ABCDEFGH

03 ...  A7A6
04 B5A4 G8F6
```

Das Spiel mit vorprogrammierten Eröffnungsvarianten

Stellen Sie die Figuren auf und schalten Sie den Champion Challenger ein. Löschen Sie den Speicher mit der „RE"-Taste. Auf der Anzeige erscheint „0.00".

Wenn Sie jetzt die „LV"-Taste drücken, zeigt das Anzeigenfenster der Code „-OP-".
Nun können Sie sich aus der Eröffnungsbibliothek eine der 64 programmierten Eröffnungsvarianten heraussuchen.

Beispiel: **A 3 Königs Gambit akzeptiert e2 - e4**
Drücken Sie auf dem Spielfeld das Feld A 3 und auf der Anzeige erscheint „--A3". Der Computer ist nun programmiert diese Eröffnung gegen Sie zu spielen. Hinter dem Namen und der Kennziffer der gewählten Eröffnung steht jeweils de erste Zug. In unserem Beispiel e2 und e4. Drücken Sie als Ihren weißen Bauern auf die Felder e2 und e4 und der Champion Sensory Challenger wird mit dem richtigen Gegenzug aus dieser Eröffnung antworten. Spielen Sie nun wie gewohn weiter, und entwickeln Sie Ihr Spiel.

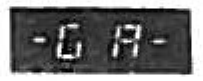
Sollten Sie jedoch die einzelnen Eröffnungen nicht kennen so ist es kein Problem, sich diese vom Computer vorspielen zu lassen und so einen Einblick in die Entwicklung von Eröffnungsvarianten zu gewinnen.
Drücken Sie einfach die „DM"-Taste und der Champion Sensory Challenger zeigt Ihnen den richtigen Zug für die jeweil gewählte Eröffnungsvariante. Das geschieht durch das Aufleuchten der Positionslampen. Sie brauchen jetzt nur mit de angezeigten Figur den Zug durch leichtes Drücken der Spie felder nachzuvollziehen. Dadurch löschen Sie wieder di Positionslampen und der Computer antwortet mit seiner Gegenzug. Jetzt können Sie durch Wiederholung des vorhe beschriebenen Vorgangs die komplette Eröffnung bis zur Ende durchspielen.

Die 64 Eröffnungsvarianten des Champion Sensory Challenger

A3	Angenommenes Königsgambit	E2-E4
H3	Spanisch (Offen: Klassische Variante)	E2-E4
G1	Spanisch (Offen: Keres-Variante)	E2-E4
C3	Spanisch (Geschlossen: Marschall-Angriff)	E2-E4
B7	Spanisch (Geschlossen: Breyer-Variante)	E2-E4
C1	Spanisch (Geschlossen: Tschigorin-Variante)	E2-E4
B5	Aljechin-Verteidigung (Vierbauern-Angriff)	E2-E4
B1	Robatsch-Verteidigung (1.-g6)	E2-E4
E5	Pirc-Verteidigung (Klassische-Variante)	E2-E4
B3	Pirc-Verteidigung (Dreibauern-Angriff)	E2-E4
E7	Französisch (Tarrasch-Variante)	E2-E4
F1	Französisch (Winawer-Variante)	E2-E4
F3	Sizilianisch (Geschlossene-Variante)	E2-E4
G3	Sizilianisch (Taimanov-Variante)	E2-E4
G5	Sizilianisch (Beschleunigtes Fianchetto)	E2-E4
G7	Sizilianisch (Drachen-Variante)	E2-E4
D3	Sizilianisch (Najdorf-Variante)	E2-E4
C7	Sizilianisch (Scheveninger-Variante)	E2-E4
C2	Larsen-Eröffnung (1.b3)	B2-B3
C6	Königsfianchetto (1.g3)	G2-G3
D2	Königsindischer-Angriff	G1-F3
E2	Réti-Eröffnung	G1-F3
A8	Englisch I (Symetrisch)	C2-C4
B2	Englisch II	C2-C4
H6	Englisch III	C2-C4
D4	Holländisch (Leningrader-Variante)	D2-D4
A4	Abgelehntes Damengambit (Slawisch)	D2-D4
A6	Abgelehntes Damengambit (Tarrasch-Variante)	D2-D4
D6	Abgenehntes Damengambit (Semi-Tarrasch-Variante)	D2-D4
F8	Abgelehntes Damengambit (Meraner-Variante)	D2-D4
B8	Abgelehntes Damengambit (Orthodoxe-Abtauschvariante)	D2-D4
G6	Katalanisch	D2-D4
G8	Nimzo-Indisch (Rubinstein-Variante)	D2-D4
G4	Damen-Indisch	D2-D4
F2	Königs-Indisch (Gegenfianchetto)	D2-D4
F6	Königs-Indisch (Sämisch-Variante)	D2-D4
E6	Königs-Indisch (Hauptvariante)	D2-D4
E4	Grünfeld-Indisch (Abtauschvariante)	D2-D4
D8	Moderne Benoni-Verteidigung	D2-D4
C8	Wolga-Gambit	D2-D4
C4	Alt-Benoni	D2-D4
D5	Nordisches-Gambit	E2-E4
H1	Wiener Partie	E2-E4
E3	Schottisch	E2-E4
F7	Italienisch (Giuco Piano)	E2-E4
A5	Spanisch (Abtauschvariante)	E2-E4
A7	Caro-Kann	E2-E4
D1	Sizilianisch (Richter-Rauser-Angriff)	E2-E4
H8	Polnisch	B2-B4
B4	Bird-Eröffnung	F2-F4
A2	Holländisch (Staunton-Gambit)	D2-D4
H2	Angenommenes Damengambit	D2-D4
H4	Abgelehntes Damengambit (Orthodoxe Hauptvariante)	D2-D4
G2	Nimzo-Indisch (Leningrader-Variante)	D2-D4
E8	Königs-Indisch (Vierbauern-Angriff)	D2-D4
H5	Mittelgambit	E2-E4
H7	Läuferspiel	E2-E4
E1	Philidor-Verdeitigung	E2-E4
D7	Russisch	E2-E4
C5	Vierspringerspiel	E2-E4
A1	Skandinavisch	E2-E4
F5	Sizilianisch (Larsen-Miles-Variante)	E2-E4
B6	Damen-Springer-Eröffnung	B1-C3
F4	Damen-Bauern-Spiel (Colle-System)	D2-D4

Das Spiel mit vorprogrammierten Meisterspielen

Stellen Sie die Figuren auf und schalten Sie den Champion Sensory Challenger ein. Löschen Sie den Speicher mit der „RE"-Taste. Auf der Anzeige erscheint „0.00".



Drücken Sie die „LV"-Taste zweimal und das Anzeigenfenster zeigt den Code „-GA-".

Nun können Sie aus der Meisterbibliothek ein Spiel Ihrer Wahl auswählen. (64 komplette Partien)

Beispiel: b2 Steinitz — von Bardeleben
Eröffnung: Italienisch (Giuco Piano) e2 — e4

Drücken Sie auf dem Spielfeld das Feld b2. Auf der Anzeige erscheint „--b2". Der Computer ist nun auf diese Meister-Partie programmiert. Ziehen Sie nun eine Figur, so vergleicht der Champion Challenger, ob Ihr Zug mit dem gespeicherten übereinstimmt. War Ihr Zug falsch, fordert der Computer Sie auf, den Zug zu löschen (CL-Taste). Sollte auch Ihr zweiter Zug nicht mit dem vorprogrammierten Zug übereinstimmen, müssen Sie ihn wiederum löschen und dann nennt Ihnen der Computer optisch und akustisch den richtigen Zug. Wenn Sie aber einen anderen als den vorprogrammierten Zug ausführen möchten, wird der Computer ihn beim dritten Versuch akzeptieren und den Part Ihres Gegners übernehmen, indem er auf Ihren Zug hin einen Gegenzug sucht. Nachdem der Computer seinen Zug gemacht hat, können Sie wie gewohnt weiterspielen.

Wenn Sie wissen wollen, wie umfangreich Ihre Kenntnisse über die Partien der großen Meister sind, so können Sie dies anhand der nachstehenden Tabellen überprüfen:

Im Anzeigenfenster erscheint links das Ergebnis für Erfolge im 1. Versuch und rechts die Punkte für richtige Züge im 2. Versuch.

Verdoppeln Sie das linke Ergebnis und addieren Sie es zu dem rechten Ergebnis. Z.B. in der Partie --A 1 haben Sie mit weiß gespielt und erreicht: 14:15, 14x2 = 28, 28 + 15 = 43.

Tabelle A 1 weiß zeigt in der Rubrik B 42 - 46 Punkte, so daß das Ergebnis von 43 in diese Kategorie paßt.

Das Meisterpartienarchiv des Champion Sensory Challenger
64 Große Weltmeisterpartien von Morphy bis Karpov

Die Weltmeisterpartien des **Champion Sensory Challenger** sind nach inhaltlichen Schwerpunkten in vier Abschnitten zusammengefaßt:

I. **Meisterhafte Eröffnungsbehandlung**
II. **Hohe Schule der Strategie**
III. **Berühmte Königsangriffe der Weltmeister**
IV. **Die Kunst des Endspiels**

I. Abschnitt: Meisterhafte Eröffnungsbehandlung

A3 PAUL MORPHY - HERZOG VON BRAUNSCHWEIG UND GRAF ISQUARD Beratungspartie, gespielt in der Oper während einer Aufführung des »Barbier von Sevilla«. Paris, Oktober 1858.

Philidor-Verteidigung. — 1-0 nach 17 Zügen. — Ein klassisches Schulbeispiel für die konsequente Verwertung eines Entwicklungsvorsprungs. Der abschließende herrliche Kombinationsreigen zeigt den genialen Morphy von seiner besten Seite.

C1 JOSE RAOUL CAPABLANCA - FRANK J. MARSHALL Meisterturnier des Manhatten Chess Club. New York, Oktober 1918.

Spanisch (Geschlossen: Marshall-Gambit). — 1-0 nach 40 Zügen. — Eine der größten Verteidigungsleistungen aller Zeiten. Marshall hatte 10 Jahre darauf gewartet, sein gefährliches Bauernopfer ausgerechnet gegen Capablanca in die Turnierpraxis einzuführen. Dieser verteidigt sich jedoch mit traumwandlerischer Sicherheit, konsolidiert sich langsam, und setzt dann zu einem Gegenangriff an.

D3 FRIEDRICH SÄMISCH - DR. MAX EUWE Internationales Turnier in Wiesbaden 1925.

Königs-Indisch (Vierbauern-Angriff). — 0-1 nach 30 Zügen. — Mit dieser eröffnungstheoretisch bedeutsamen Partie wurde die Spielbarkeit der Königs-Indischen Verteidigung unter Beweis gestellt, indem erstmals die korrekte Bekämpfungsmethode gegen das gefährliche weiße Bauernzentrum aufgezeigt wurde.

D 6 VSEVOLOD RAUSER - DR. MICHAIL BOTWINIK
8. Meisterschaft der UdSSR, Leningrad, August 1933

Sizilianisch (Drachen-Variante). — 0-1 nach 29 Zügen. — Der thematische schwarze Zentrumsdurchbruch, welcher in dieser Partie erstmalig zur Anwendung kam und mit großer Brillanz durchgeführt wurde, gehört seitdem zu den wichtigsten Methoden des Gegenspiels in der Sizilianischen Verteidigung.

F 1 MICHAIL TAL - DR. MICHAIL BOTWINNIK
Zweikampf um die Weltmeisterschaft, 1. Partie,
Moskau 15. März 1960

Französisch (Winawer-Variante). — 1-0 nach 32 Zügen. — Die mutige und originelle Eröffnungsbehandlung Tals führt zu extrem komplizierten, unausgeglichenem Spiel und virtuoser weißer Figurenführung.

F 4 LEV POLUGAJEWSKI - MICHAIL TAL
Interzonenturnier, Runde 2, Riga, 6. September 1979

Englische Partie. — 0-1 nach 28 Zügen. —
Eine mit einem sehr überraschenden Bauernopfer verbundene theoretische Neuerung zeigt sehr anschaulich den Wert der Initiative auf und leitet zu einem gefälligen Kombinationsspiel über.

G 5 ISTVAN BILEK - ROBERT J. FISCHER
Interzonenturnier, Runde 5, Stockholm, 3. Februar 1962

Sizilianisch (Najdorf-Variante). — 0-1 nach 27 Zügen. — Bobby Fischer demonstriert hier seine unvergleichliche Meisterschaft in der Eröffnungsbehandlung anhand der kompliziertesten Variante der modernen Meisterpraxis, nämlich der »Vergifteter Bauer-Variante«. Die dabei entstehenden Verwicklungen sind oft haarsträubend.

G 8 ROBERT J. FISCHER - LAJOS PORTISCH
Schacholympiade Havanna, 6. Runde des Finales,
1. Brett, 10. November 1966

Spanisch (Abtauschvariante). — 1-0 nach 34 Zügen. — Nach mehr als 50 Jahren der Vergessenheit wurde mit dieser in Eröffnung und Strategie gleichermaßen herausragenden Partie die Wiedergeburt der spanischen Abtauschvariante eingeleitet.

H 5 ANATOLI KARPOV - VIKTOR KORTSCHNOI
Finale des Kanditatenturniers, 2. Partie,
Moskau, 18. September 1974

Sizilianisch (Drachen-Variante). — 1-0 nach 27 Zügen. — Von einer Eröffnungsneuheit aus der russischen Denkfabrik überrascht strauchelt der große Kortschnoi und wird von einem lehrbuchartigen Anti-Drachen-Rochadeangriff überwältigt, welchen Karpov mit großer Meisterschaft zu führen versteht.

II. Abschnitt: Hohe Schule der Strategie

A 2 PAUL MORPHY - DANIEL HARRWITZ
4. Partie des Zweikampfes, Paris, September 1858

Philidor-Verteidigung. — 1-0 nach 35 Zügen. —
Weiß überspielt den Gegner mit einfachen Mitteln der Strategie und vernichtet ihn dann mittels einer hübschen Schlußkombination.

A 4 PAUL MORPHY - JULES ARNOUS DE RIVIÈRE
Freie Partie gespielt in Paris, 8. Januar 1863

Italienisch. — 1-0 nach 35 Zügen. — An dieser in strategischer Hinsicht hochmodern anmutenden Partie besticht die großartig elegante Führung der weißen Springer, gegen die schwarz kein Mittel findet.

A 8 SAMUEL ROSENTHAL - WILHELM STEINITZ
Wien 1873

Dreispringerspiel. — 0-1 nach 38 Zügen. —
Zum erstenmal wurde hier der strategische Vorteil des Läuferpaares im Mittelspiel praktisch bewiesen, was diese Meisterleistung schachhistorisch bedeutsam macht.

B 1 BERTHOLD ENGLISCH - WILHELM STEINITZ
London 1883

Spanisch. — 0-1 nach 43 Zügen. —
Auch in dieser, vielleicht noch schöneren, Partie führt der Vater der modernen Schachstrategie Steinitz das Läuferpaar in klassischer Weise zum Sieg.

B 6 ALEXANDER ILJIN-GENEWSKI - DR. EMANUEL LASKER
Internationales Turnier in Moskau, 1925

Sizilianisch. — 0-1 nach 38 Zügen. —
Dies ist eines der ersten und wohl verblüffendsten Beispiele psychologischer Kampfführung. Schwarz läßt sich die Dame fangen, um die Position zu komplizieren und seinen Gegner zu Siegesgewißheit und Leichtsinn zu provozieren.

B 7 FRANK J. MARSHALL - JOSE RAOUL CAPABLANCA
Wettkampf in den USA, 23. Partie, New York, 23. Juni 1909

Abgelehntes Damengambit. — 0-1 nach 49 Zügen. —
Das bekannteste strategische Schulbeispiel für die Verwertung des Positionsvorteils in Form einer Bauernmehrheit am Damenflügel.

C 3 AARON NIEMZOWITSCH - JOSE RAOUL CAPABLANCA
Internationales Turnier New York, Runde 15, März 1927

Caro-Kann. — 0-1 nach 46 Zügen. — Das methodische Eindringen in die gegnerische Stellung entlang einer halboffenen Linie wird hier perfekt demonstriert und führt in der Endphase zu einer totalen Lähmung der weißen Stellung. Der Verlierer Niemzowitsch benutzte diese Beispielpartie sogar für seine Abhandlungen über das Mittelspiel in seinem Buch »Mein System«.

C 7 DR. ALEXANDER ALJECHIN - H. WOLF
Internationales Turnier Pistyani, April 1922

Abgelehntes Damengambit. — 1-0 nach 40 Zügen. —
Eine Bestätigung der These der »Hypermodernen Schule«, daß die Qualität von Eröffnungszügen wichtiger sein kann als die Anhäufung von Entwicklungstempi. Nach gekonnten strategischen Vorspiel folgt eine kombinatorische Zertrümmerung.

C 8 EFIM BOGOLJUBOW - DR. ALEXANDER ALJECHIN
Internationales Turnier Hastings, September 1922

Holländische Partie. — 0-1 nach 53 Zügen. — In dieser atemberaubenden Kampfpartie ist eine ungewöhnlich tief durchdachte Umwandlungskombination der Höhepunkt eines gewaltigen Ringens auf dem Schachbrett.

D 4 DR. MAX EUWE - DR. ALEXANDER ALJECHIN
Zweikampf um die Weltmeisterschaft, 5. Partie,
Den Haag 1937

Abgelehntes Damengambit. — 1-0 nach 41 Zügen. —
Auch nach dem Damenabtausch führt der weiße Entwicklungsvorsprung zu einem entscheidenden Angriff gegen die geschwächte gegnerische Königsstellung.

D 5 EFIM GELLER - DR. MAX EUWE
Kandidatenturnier, Runde 2, Zürich 1953

Nimzo-Indisch. — 0-1 nach 26 Zügen. — Eine der kunstvollsten Verteidigungsleistungen der Schachgeschichte gipfelt in einem spektakulären Turmopfer, welches zu einem vernichtenden Gegenangriff führt.

D 7 DR. MICHAIL BOTWINNIK - V. TSCHECHOVER
Semifinale der UdSSR-Meisterschaft, Leningrad, Mai 1938

Nimzo-Indisch. — 1-0 nach 41 Zügen. — In strategisch brillanter Weise erkämpft sich der Anziehende schrittweise die Beherrschung eines weißfeldrigen Felderkomplexes einschließlich des zentralen Schlüsselfeldes d5.

E1 V. LJUBLINSKI - DR. MICHAIL BOTWINIK
Moskauer Meisterschaft, Dezember 1943

Spanisch (Mod. Steinitz-Verteidigung). — 0-1 nach 53 Zügen. — Hiersehen wir eines der ersten Beispiele des rein positionellen Qualitätsopfers, welches zu einer Waffe der »Russischen Schule« wurde.

E2 DR. MICHAIL BOTWINIK - WASSILI V. SMYSLOW
Wettkampf um die Weltmeisterschaft, 2. Partie,
Moskau, 18. März 1954

Nimzo-Indisch (Rubinstein-Variante). — 1-0 nach 30 Zügen. — Nachdem sein Gegner die Eröffnung ungenau behandelt hat, demonstriert Botwinnik kraftvoll die Wirksamkeit einer genau berechneten frühzeitigen Spielöffnung in einer geschlossenen Variante.

E4 WASSILI V. SMYSLOW - WASSILI PANOV
UdSSR 1943

Altindisch. — 1-0 nach 45 Zügen. — Mit groß angelegter strategischer Konzeption sichert sich der Anziehende zunächst gewaltigen Raumvorteil, um den Gegner langsam zusammenzuschieben.

E5 WASSILI V. SMYSLOW - SAMUEL RESHEWSKI
Wettkampfturnier um die Weltmeisterschaft in Den Haag
und Moskau, 1948

Spanisch (Steinitz-Verteidigung). — 1-0 nach 52 Zügen. — Eine berühmte positionelle Musterpartie für das Schaffen von Bauernschwächen in der feindlichen Stellung und ihre technisch perfekte Ausnützung.

E6 PAUL KERES - WASSILI V. SMYSLOW
Kandidatenturnier, Runde 24, Zürich 1953

Englische Partie. — 0-1 nach 28 Zügen. — Dieses Mesiterstück der Verteidigungskunst zeigt eindrucksvoll, daß Flügelangriffe am besten durch Zentrumsaktionen bekämpft werden.

E7 MILKO BOBOZOV - MICHAIL TAL
Studenten-Weltmeisterschaft, Finale Runde 2,
Varna, Juli 1958

Königs-Indisch (Sämisch-Variante). — 0-1 nach 30 Zügen. — Bereits im 11. Zug überrascht der geniale Kombinationskünstler Tal seinen Gegner mit einem höchst überraschenden positionellen Damenopfer.

F3 BORIS SPASSKY - MICHAIL TAL
Internationales Turnier Tallinn, Runde 13, 10. März 1973

Nimzo-Indisch (Leningrader-Variante). — 0-1 nach 38 Zügen.- Der Nachziehende erlangt bereits in der Eröffnungsphase durch ein phantasievolles Qualitätsopfer eine starke Initiative, welche er mit gewohnter taktischer Brillanz zum Sieg verdichtet.

F8 VLASTIMIL HORT - TIGRAN PETROSJAN
Europa-Meisterschaft in Kapfenberg, 1970

Französisch (Winawer-Variante). — 0-1 nach 48 Zügen. — Die schwarze Verteidigungsstrategie in der Französischen Verdeitigung wird hier sehr lehrreich vorgeführt. Das weiße Zentrum wird mittels eines positionellen Qualitätsopfers zerstört, danach rollt die schwarze Bauernwalze zum Sieg.

G7 LAJOS PORTISCH - ROBERT J. FISCHER
Piatigrsky Cup Turnier, Santa Monica, 3. August 1966

Nimzo-Indisch (Rubinstein-Variante). — 0-1 nach 35 Zügen. — Mit einer tief durchdachten Eröffnungsneuheit tauscht schwarz die gegnerische Dame für zwei Türme ein, und kann in dem anschließenden schwierigen Kampf seine große strategische Meisterschaft unter Beweis stellen.

H3 ANATOLI KARPOV - BORIS SPASSKY
UdSSR-Mannschaftskämpfe Jugend - A-Team, Runde 3,
Moskau, 26. April 1973
Spanisch (Breyer-Variante). — 1-0 nach 34 Zügen. —

Ein schönes Beispiel für die Wirkungskraft des spanischen Läufers. Ein elegantes Qualitätsopfer führt zu einem überraschenden weißen Blitzangriff.

H4 ANATOLI KARPOV - WOLFGANG UNZICKER
Schacholympiade in Nizza, Finale, 18. Juni 1974

Spanisch (Tschigorin-Variante). — 1-0 nach 44 Zügen. — Weltmeister Karpov gibt ein Musterbeispiel dafür, wie man den charakteristischen weißen Raumvorteil im geschlossenen Spanier zum Zerdrückungssieg verwertet.

H6 LJUBOMIR LJUBOJEVIC - ANATOLI KARPOV
Internationales Vierer-Turnier in Manila, Juli 1976

Spanisch (Breyer-Variante). — 0-1 nach 42 Zügen. — Zur Abwechslung zeigt Karpov hier eine starke Verteidigungsleistung als Schwarzer in der spanischen Partie, wobei er ein instruktives Qualitätsopfer anwendet.

III. Abschnitt: Berühmte Königsangriffe der Weltmeister

A1 LOUIS PAULSEN - PAUL MORPHY
1. Amerikanischer Schachkongress, Finalrunde 4. Partie, New York, 8. November 1857

Vierspringerspiel. — 0-1 nach 28 Zügen. — Schwarz erlangt schon frühzeitig die Initiative und beschließt die Partie mit einem weit berechneten Damenopfer.

A5 ADOLF ANDERSSEN - JEAN DUFRESNE
Freie Partie, Berlin 1852

Evans-Gambit. — 1-0 nach 24 Zügen. — Diese berühmte Kombinationspartie, auch als »Immergrüne Partie« bekannt, ist ein sehr schönes Beispiel für eine Öffnung von Zentrallinien unter großen Materialopfern.

A6 ADOLF ANDERSSEN - JOHANNES HERMANN ZUKERTORT
Wettkampf in Berlin, 1868

Königsgambit. — 1-0 nach 43 Zügen. — Höhepunkt dieser herzerfrischenden Kampfpartie ist ein elegantes vorübergehendes Damenopfer.

A7 WILHELM STEINITZ - LOUIS PAULSEN
Baden-Baden 1870

Wiener Partie. — 1-0 nach 36 Zügen. — Nach einer halsbrecherischen Königswanderung im Zentrum setzt der Anziehende zu einem vernichtenden Königsangriff an.

B2 WILHELM STEINITZ - CURT VON BARDELEBEN
Internationales Turnier zu Hastings, Rund 10,
17. August 1895

Italienische Partie. — 1-0 nach 35 Zügen. — Der »schwebende Turm« von Steinitz ist eine der ganz großen, unsterblichen Glanzkombinationen.

B3 DR. EMANUEL LASKER - J. H. BAUER
Amsterdam 1889

Bird-Eröffnung. — 1-0 nach 33 Zügen. — Die Geburtspartie des legendären klassischen Zweiläufer-Opfers.

B4 HARRY NELSON PILLSBURY — DR. EMANUEL LASKER
Großmeister-Turnier St.Petersburg, Runde 10, 4.Januar 1896

Abgelehntes Damengambit. — 0-1 nach 29 Zügen. — Eine der schönsten Kombinationen Laskers, in der die gegnerische lange Rochade durch zwei brillante Turmopfer auseinander gerissen wird.

B5 DR. EMANUEL LASKER - WILLIAM EWART NAPIER
Internationales Turnier in Cambridge Springs,
Runde 3, 28. April 1904

Sizilianisch (Drachen-Variante). — 1-0 nach 35 Zügen. — Eine der spannendsten Kampfpartien aller Zeiten, in welcher Lasker gegen überaus geistreiche Gegenwehr erst im Endspiel erfolgreich ist, nachdem er seinen gesamten Materialvorteil zurückgeopfert hat.

B8 DR. ALEXANDER ALJECHIN - JOSE RAOUL CAPABLANCA
Internationales Turnier St.Petersburg, Runde 6,April 1914

Spanisch (Steinitz-Verteidigung). — 0-1 nach 35 Zügen. — Nachdem seine Dame ins Abseits gelockt wurde, muß der weiße König einen herrlichen Opferangriff über sich ergehen lassen.

C4 JOSE RAOUL CAPABLANCA - GRIGORI LÖWENFISCH
2. Internationales Turnier Moskau, Runde 18, 1935

Abgelehntes Damengambit (Meraner-Variante). — 1-0 nach 26 Zügen. — In dieser Partie sehen wir einen der überraschendsten und gleichzeitig elegantesten Königsangriffe des großen Kubaners.

C5 JACQUES MIESES - DR. ALEXANDER ALJECHIN
Internationales Turnier Scheveningen, August 1913

Mittelgambit. — 0-1 nach 33 Zügen. — Bereits im 11. Zug wird die schwarze Dame geopfert, eine Kombination, welche sich durch besondere Kühnheit und Gedankentiefe auszeichnet.

C6 DR. ALEXANDER ALJECHIN - K. STERCK
Internationales Turnier Budapest, September 1921

Abgelehntes Damengambit. — 1-0 nach 30 Zügen. — Dies ist eine der berühmtesten Kombinationspartien der Schachliteratur. Der weiße Angriff wird bereits im 17. Zug eingeleitet und hat zwei herrliche Pointen im 23. und 24. Zug, welche dieser Glanzpartie zu Recht einen Schönheitspreis eintrugen.

D1 RICHARD RETI - DR. ALEXANDER ALJECHIN
Internationales Turnier Baden-Baden, Mai 1925

Unregelmäßige Eröffnung. — 0-1 nach 40 Zügen. — Eine wunderbare Partie, in der wir einen bei reduziertem Material unübertroffenen Kombinationsreichtum erleben.

D2 DR. ALEXANDER ALJECHIN - EERO BÖÖK
Internationales Turnier Margate, 1938

Angenommenes Damengambit. — 1-0 nach 25 Zügen. — Ein gewagtes Turmopfer bildet den Ausgangspunkt eines brillanten Husarenritts, der ein weiteres glänzendes Beispiel für Aljechins geniale Intuition darstellt.

D8 DR. MICHAIL BOTWINIK - JOSE RAOUL CAPABLANCA
AVRO-Großmeisterturnier, Amsterdam, November 1938

Nimzo-Indisch (Rubinstein-Variante). — 1-0 nach 41 Zügen. — Der weit berechnete Mattangriff dieser Partie, die zu den bekanntesten überhaupt zählt, wird durch ein herrliches Ablenkungsopfer eingeleitet

E8 MICHAIL TAL - ZDRAVKO MILEV
Schacholympiade in München, Vorrunde 3,
Oktober 1958

Abgelehntes Damengambit. — 1-0 nach 20 Zügen. — Ein kraftvoller Zentrumsdurchbruch führt zu einem unparierbaren Blitzangriff gegen den schwarzen König.

F2 MICHAIL TAL - BENT LARSEN
Kandidaten-Wettkampf, 10. Partie, Bled 1965

Sizilianisch (Modernes Paulsen-System). — 1-0 nach 37 Zügen. — Das ebenso kreative wie kühne Springeropfer Tals gehört zu den umstrittensten Konbinationen der Schachgeschichte, da seine Korrektheit niemals bewiesen werden konnte.

F5 TIGRAN PETROSJAN - LUDEK PACHMANN
Internationales Turnier, Bled, Runde 6, 10.September 1961

Königs-Indischer Angriff. — 1-0 nach 21 Zügen. — Eine hübsche Kurzpartie, berühmt geworden durch ein studienartiges Damenopfer.

F7 BORIS SPASSKI - TIGRAN PETROSJAN
Wettkampf um die Weltmeisterschaft, 7.Partie, Moskau 1966

Damenbauernspiel. — 0-1 nach 43 Zügen. — Charakteristisch für den lehrreichen schwarzen Königsangriff ist ein feines Qualitätsopfer, welches eine siegreiche Bauernwalze nach sich zieht.

G1 BORIS SPASSKI - DAVID BRONSTEIN
UdSSR-Meisterschaft, Leningrad 1960

Angenommenes Königsgambit. — 1-0 nach 23 Zügen. — Eine der schönsten romantischen Angriffspartien des Jahrzehnts, deren Schlußphase übrigens im James Bond-Film »Liebesgrüße aus Moskau« zu Filmehren kam.

G3 BENT LARSEN - BORIS SPASSKI
Wettkampf UdSSR gegen Rest der Welt, Runde 2,Brett 1, Belgrad, März 1970

Larsen-Eröffnung. — 0-1 nach 17 Zügen. — In einer der kürzesten Großmeisterpartien aller Zeiten ermöglicht der schwarze Entwicklungsvorsprung einen sensationellen Mattüberfall.

G4 HANS GÜNTER KESTELER - BORIS SPASSKI
Internationale Deutsche Meisterschaft, Runde 6, Dortmund, Mai 1973

Sizilianisch (Rauser-Angriff). — 0-1 nach 26 Zügen. — Eine Musterpartie für die erfolgreiche Linienöffnung gegen die lange Rochade von Weiß.

G6 ROBERT BYRNE - ROBERT J. FISCHER
USA-Meisterschaft 1963/64, Runde 3, New York, 18. Dezember 1963

Grünfeld-Indisch. — 0-1 nach 21 Zügen. — Die elegante Opferkombination des jungen Bobby Fischer ist dermaßen genial, daß während der Partie alle anwesenden Großmeister bis zum letzten Zuge an einen weißen Sieg glaubten.

H2 ROBERT J. FISCHER - BORIS SPASSKI
Wettkampf um die Weltmeisterschaft, 6. Partie, Reykjavik, 22. Juli 1972

Abgelehntes Damengambit (Tartakower-Variante). — 1-0 nach 41 Zügen. — Der weiße Raumvorteil wird nahtlos in einen technisch perfekten Königsangriff umgesetzt.

H7 STEFANO TATAI - ANATOLI KARPOV
Internationales Turnier Las Palmas, Runde 13, Mai 1977

Englisch. — 0-1 nach 30 Zügen. — Durch ein außergewöhnlich schönes Bauernopfer erlangt der Nachziehende eine starke Initiative. Nach einem geistreichen Damentausch wird der weiße König herausgezerrt und zu Tode gejagt.

H8 JAN TIMMAN - ANATOLI KARPOV
Internationales Großmeister-Turnier in Montreal, Runde 11, April 1979

Englisch. — 0-1 nach 29 Zügen. — Ein äußerst antipositionell aussehender Bauerntausch bildet den überraschenden Auftakt zu einer schneidigen Königsattacke.

IV. Abschnitt: Die Kunst des Endspiels

C2 JOSE RAOUL CAPABLANCA - DR. SAVIELLY TARTAKOWER
Internationales Turnier New York, Runde 6, 23.März 1924

Holländische Partie. — 1-0 nach 52 Zügen. — Der große Endspielkünstler Capablanca demonstriert die entscheidende Bedeutung der aktiven Königsstellung in diesem wohl berühmtesten Turmendspiel aller Zeiten.

E3 DR. MICHAIL BOTWINNIK - RATMIR CHOLMOV
Moskauer Mannschafts-Meisterschaft 1969

Nimzo-Indisch (Rubinstein-Variante). — 1-0 nach 52 Zügen. — Mit virtuoser Endspieltechnik wird die aktivere Königsstellung zur Schaffung von Gewinnchancen in einem fast symmetrischen Springerendspiel benutzt.

F6 TIGRAN PETROSJAN - DR. MICHAIL BOTWINNIK
Wettkampf um die Weltmeisterschaft, 5.Partie, Moskau 1963

Grünfeld-Indisch. — 1-0 nach 48 Zügen. — Ein höchst beeindruckendes Beispiel für die technisch brillante Realisierung eines winzigen Positionsvorteils in einem Springer-Läufer-Endspiel.

G2 BORIS SPASSKI - ROBERT J. FISCHER
Piatigorsky Cup, Runde 8, Santa Monica, 28.Juli 1966

Grünfeld-Indisch. — 1-0 nach 50 Zügen. — Der Anziehende erreicht im Mittelspiel einen kleinen Endspiel-Vorteil, welchen er im Kampf Läufer gegen Springer mit großer Akkuratesse zum Siege verdichtet.

H1 ROBERT J. FISCHER - TIGRAN PETROSJAN
Kandidaten-Turnier, Finale 7.Partie, Buenos Aires, 19. Oktober 1971

Sizilianisch (Taimanov Variante). — 1-0 nach 34 Zügen. — Die Schwäche des Isolani d5 nützt Bobby Fischer in seiner unvergleichlichen Art zu einem sicheren Endspielsieg aus.

Die Einteilung der 64 Weltmeisterpartien

I. Abschnitt:	A3, C1, D3, D6, F1, F4, G5, G8, H5	(9)
II. Abschnitt:	A2, A4, A8, B1, B6, B7, C3, C7, C8, D4, D5, D7, E1, E2, E4, E5, E6, E7, F3, F8, G7, H3, H4, H6	(24)
III. Abschnitt:	A1, A5, A6, A7, B2, B3, B4, B5, B8, C4, C5, C6, D1, D2, D8, E8, F2, F5, F7, G1, G3, G4, G6, H2, H7, H8	(26)
IV. Abschnitt:	C2, E3, F6, G2, H1	(5)

Tabelle A1 — H8

Partie Nr.	A1		A2		A3		A4		A5		A6		A7		A8	
SPIELSTÄRKE	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz
A	47-56	50-56	63-70	63-68	28-34	27-32	65-70	61-68	44-48	37-46	83-88	76-86	64-72	63-70	65-76	69-76
B	42-46	40-49	50-62	55-63	24-27	26	42-64	45-60	35-46	30-36	56-82	46-75	40-63	43-62	45-64	41-68
C	34-42	34-39	43-49	44-54	22-23	25	36-42	36-44	29-34	26-29	43-55	44-45	32-39	33-42	33-44	32-40
D	33	29-33	24-42	25-43	13-21	23-24	23-35	24-35	20-28	22-25	30-42	34-43	20-31	20-32	21-32	17-31
E	23-32	19-28	9-23	9-29	5-12	13-22	11-22	9-23	6-19	13-21	11-29	19-33	7-19	11-19	5-20	7-16
F	0-22	0-18	0-8	0-8	0-4	0-12	0-10	0-8	0-5	0-12	0-10	0-18	0-6	0-10	0-4	0-6
Partie Nr.	**B1**		**B2**		**B3**		**B4**		**B5**		**B6**		**B7**		**B8**	
SPIELSTÄRKE	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz
A	79-86	77-86	63-70	63-68	60-66	59-64	51-62	56-62	65-70	62-68	71-76	69-76	93-98	89-98	63-70	64-70
B	50-78	42-76	37-62	51-62	44-59	49-58	37-50	38-55	39-64	42-61	46-70	44-68	63-92	48-88	46-62	40-64
C	35-49	32-41	30-36	44-50	35-43	40-48	29-36	31-37	28-38	33-41	33-45	32-43	46-62	34-47	34-45	29-39
D	20-34	17-31	15-29	31-43	17-34	21-39	15-28	14-30	15-27	15-32	13-32	12-31	32-45	19-33	24-33	16-28
E	7-19	7-16	5-14	19-30	6-16	15-20	7-14	6-13	5-14	6-14	5-12	6-11	11-31	5-18	7-23	6-15
F	0-6	0-6	0-4	0-18	0-5	0-14	0-6	0-5	0-5	0-5	0-4	0-5	0-10	0-4	0-6	0-5

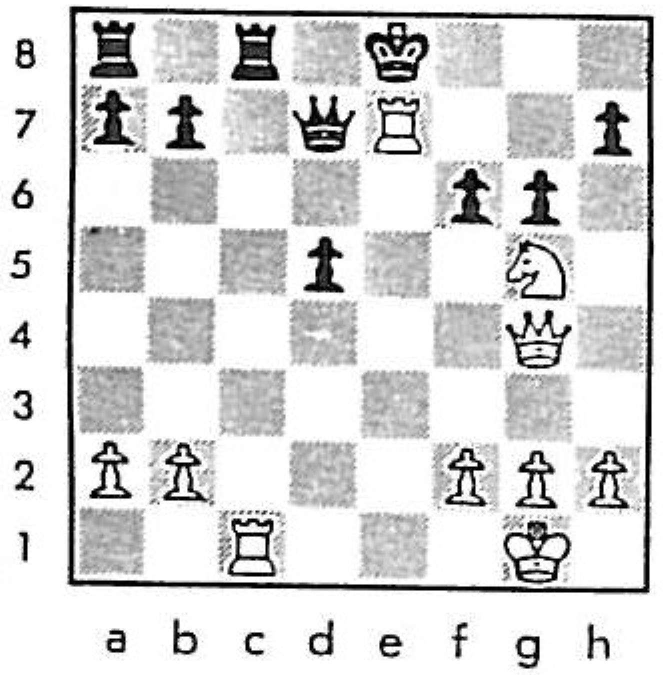
Partie Nr.	C1		C2		C3		C4		C5		C6		C7		C8	
SPIELSTÄRKE	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz
A	73-80	75-78	94-104	95-102	83-92	81-92	46-52	45-50	59-66	57-66	49-60	49-58	72-80	71-78	95-106	94-106
B	49-72	55-74	50-93	59-94	58-82	47-80	32-45	33-44	40-58	37-56	36-48	31-48	52-71	44-70	56-94	51-93
C	43-48	42-54	35-49	39-58	43-57	37-46	25-31	25-32	29-39	29-36	28-35	22-30	38-51	30-43	36-55	38-50
D	40-42	35-41	18-34	17-38	33-42	32-36	15-24	15-24	18-28	21-28	14-27	10-21	27-37	21-29	17-35	19-37
E	11-39	6-34	6-17	6-16	6-32	6-31	6-14	6-14	7-17	6-20	6-13	6-9	17-26	13-20	9-16	6-18
F	0-10	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-6	0-5	0-5	0-5	0-16	0-12	0-8	0-5
Partie Nr.	**D1**		**D2**		**D3**		**D4**		**D5**		**D6**		**D7**		**D8**	
SPIELSTÄRKE	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	schwarz	Weiß	schwarz	Weiß	schwarz	Weiß	schwarz	Weiß	schwarz
A	74-80	72-80	42-50	43-48	55-60	52-60	71-82	75-80	47-52	45-52	53-58	51-58	72-82	75-80	74-82	75-80
B	55-73	39-71	30-42	36-42	41-55	34-51	51-70	47-74	35-46	28-44	39-52	34-50	42-71	55-74	45-73	49-74
C	40-54	26-38	26-29	28-35	30-40	26-33	38-50	31-46	26-34	22-27	29-38	27-33	32-41	39-54	35-44	33-48
D	20-39	8-25	22-25	22-27	22-29	18-25	23-37	17-30	17-25	13-21	18-28	14-26	19-31	17-38	24-34	23-32
E	6-19	6-7	6-21	6-21	6-21	6-17	6-22	6-16	6-16	6-12	6-17	6-13	6-18	6-16	7-23	6-22
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-6	0-5

Partie Nr.	E1		E2		E3		E4		E5		E6		E7		E8	
SPIELSTÄRKE	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz
A	100-106	100-106	53-60	53-58	95-104	97-102	81-90	83-88	95-104	97-102	52-56	49-56	57-60	53-60	35-40	31-38
B	60-99	54-99	35-52	35-52	52-94	56-96	42-80	48-82	48-94	63-96	39-51	32-48	41-56	38-52	26-34	25-30
C	40-59	35-53	26-34	24-34	38-51	35-55	29-41	30-47	31-47	42-62	30-38	25-31	31-40	30-37	22-25	20-24
D	24-39	19-34	21-25	19-23	27-37	23-34	14-28	11-29	19-30	24-41	11-29	10-24	22-30	24-29	8-21	8-19
E	9-23	6-18	6-20	6-18	6-26	6-22	6-13	6-10	6-18	6-23	6-10	6-9	6-21	6-23	6-7	6-7
F	0-8	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5
Partie Nr.	F1		F2		F3		F4		F5		F6		F7		F8	
SPIELSTÄRKE	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz
A	55-64	54-62	67-74	67-72	69-76	67-76	51-56	49-56	37-42	35-40	86-96	89-94	75-86	76-86	89-96	97-96
B	37-54	40-53	43-66	46-66	44-68	37-66	35-50	28-48	27-36	29-34	49-85	52-88	47-74	39-75	50-88	45-96
C	27-36	27-39	32-42	33-45	29-43	26-36	24-34	19-27	22-26	24-28	34-48	32-51	32-46	28-38	27-49	27-44
D	24-26	23-26	17-31	14-32	20-28	19-25	9-23	9-18	8-21	8-23	15-33	12-31	13-31	13-27	19-26	22-26
E	6-23	6-22	6-16	6-13	6-19	6-18	6-8	6-8	6-7	6-7	6-14	6-11	6-12	6-12	6-18	6-21
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5

Partie Nr.	G1		G2		G3		G4		G5		G6		G7		G8	
SPIELSTÄRKE	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz
A	39-46	39-44	92-100	90-98	29-34	28-34	55-62	57-62	50-54	46-54	45-48	42-48	63-70	64-70	59-68	57-66
B	31-38	32-38	52-91	51-89	24-28	20-27	43-54	37-56	40-49	34-45	33-44	28-41	39-62	39-63	38-58	43-56
C	26-30	24-31	37-51	33-50	18-23	16-19	32-42	25-36	31-39	29-33	25-32	22-27	26-38	28-38	30-37	32-42
D	16-25	13-23	21-36	18-32	11-17	8-15	29-31	23-24	28-30	27-28	12-24	12-21	20-25	21-27	26-29	27-31
E	6-15	6-12	6-20	6-17	6-10	6-7	9-28	6-22	6-27	6-26	6-11	6-11	6-19	6-20	6-25	6-26
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-8	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5
Partie Nr.	H1		H2		H3		H4		H5		H6		H7		H8	
SPIELSTÄRKE	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz	Weiß	Schwarz
A	61-68	61-66	75-82	73-80	68-76	69-74	77-88	79-86	48-54	49-52	79-84	75-84	53-60	52-60	57-62	55-62
B	34-60	39-60	50-74	46-72	41-67	50-68	39-76	51-78	36-47	39-48	53-78	40-74	36-52	37-51	41-56	33-54
C	24-33	26-38	27-49	31-45	33-40	37-49	30-38	35-50	27-35	30-38	36-52	27-39	26-35	30-36	29-40	21-32
D	13-23	14-25	8-26	12-30	27-32	29-36	26-29	28-34	22-26	20-29	29-35	23-26	11-25	13-29	16-28	12-20
E	6-12	6-13	6-7	6-11	7-26	6-28	6-25	6-27	6-21	6-19	6-28	6-22	6-10	6-12	6-15	6-11
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-6	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5

Übungspartien

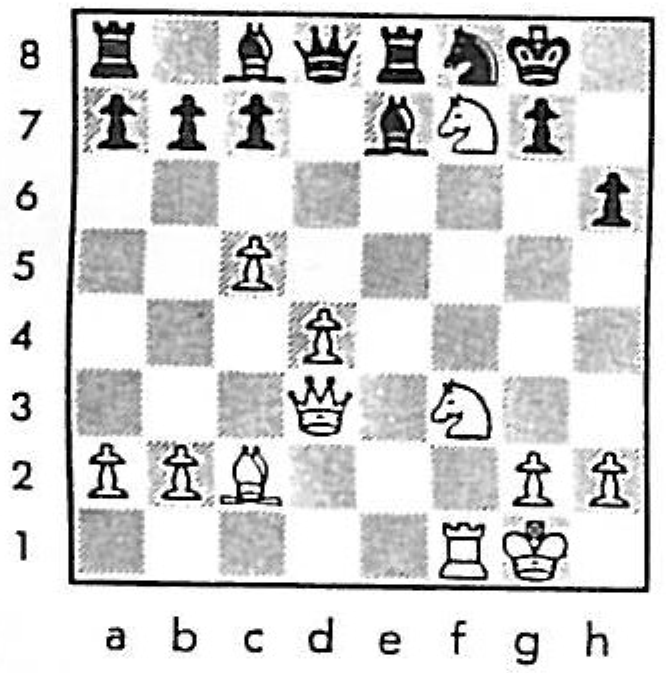
Die berühmtesten Schönheitspartien



B2

Steinitz - von Bardeleben
Stellung nach dem 22. Zug von Weiß

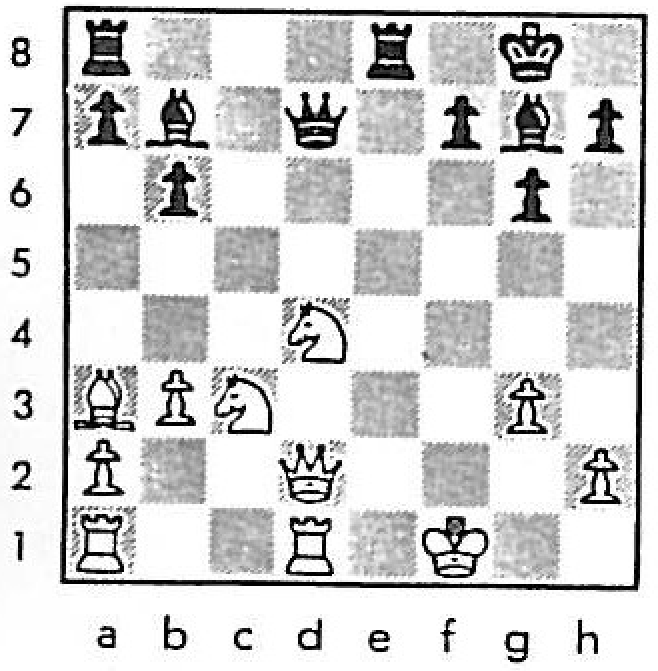
Übung 1: Es handelt sich hier um eine der berühmtesten Kombinationen der Schachgeschichte, den sogenannten »Schwebenden Turm« von Steinitz. Aus welchem Grunde darf dieser Turm weder von der Dame noch vom König geschlagen werden?



G1

Spasski - Bronstein
Stellung nach dem 17. Zug von Weiß

Übung 2: Das Springeropfer von Spasski nahm Bronstein nicht an, sondern zog den Läufer nach f5. An welcher Mattkombination scheitern 17. ... Kg8 x f7?

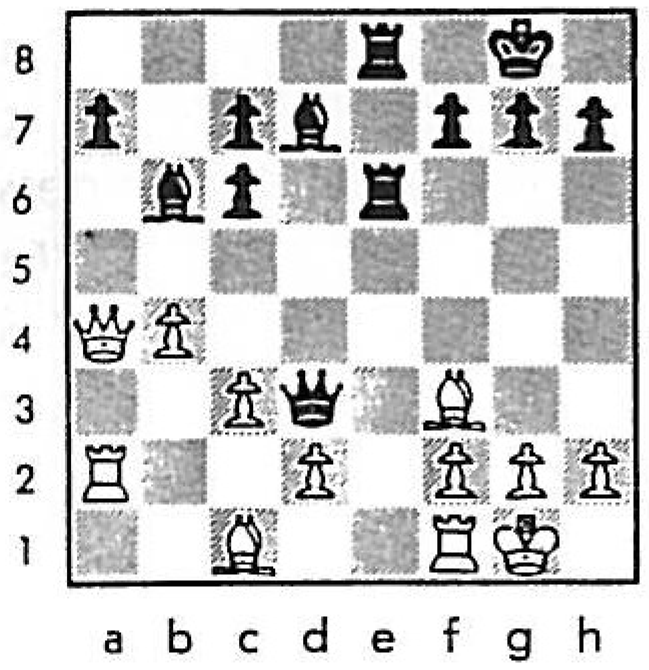


G6

R. Byrne - Fischer
Stellung nach dem 22. Zug von Schwarz

Übung 3: Mit dem ruhigen Damenzug nach d7 schloß Bobby Fischer eine seiner genialsten Kombinationen ab, worauf sein Gegner an dieser Stelle aufgab. Weshalb?

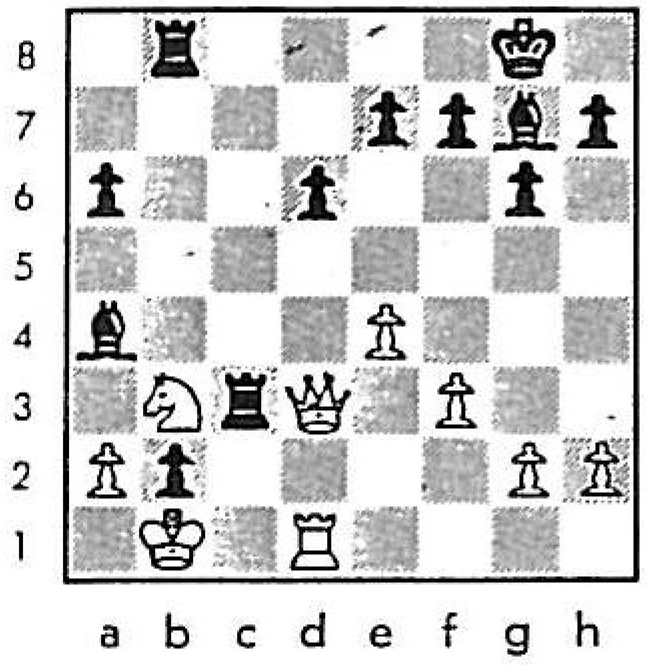
Die brillantesten Damenopfer



A1

Paulsen - Morphy
Stellung nach dem 16. Zug von Schwarz

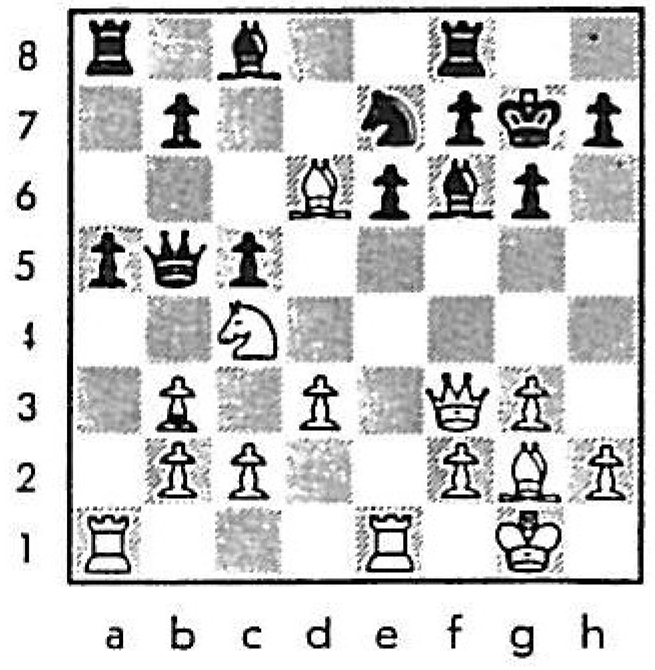
Übung 4: Mit seinem letzten Zug hat der geniale Kombinationskünstler Paul Morphy eine tückische Falle aufgebaut. Warum würde Weiß nach dem plausible 17. Da4 - c2 sofort verlieren?



E7

Bobotzow - Tal
Stellung nach dem 26. Zug von Schwarz

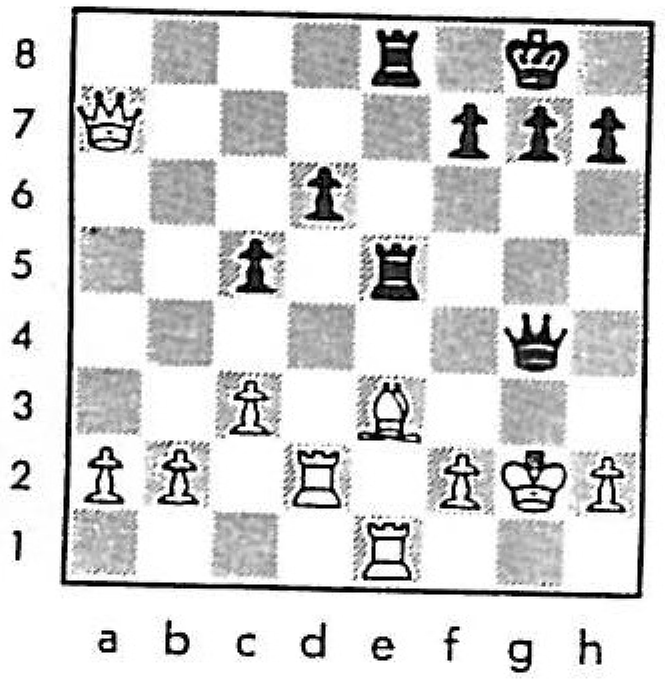
Übung 5: Durch sein tiefdurchdachtes positionelle Damenopfer hat der junge Tal bereits entscheiden den Vorteil erlangt. Wie hätte er auf 27. Dd3 - d2 di Partie schnell zu seinen Gunsten entschieden?



F5

Petrosjan - Pachmann
Stellung nach dem 17. Zug von Schwarz

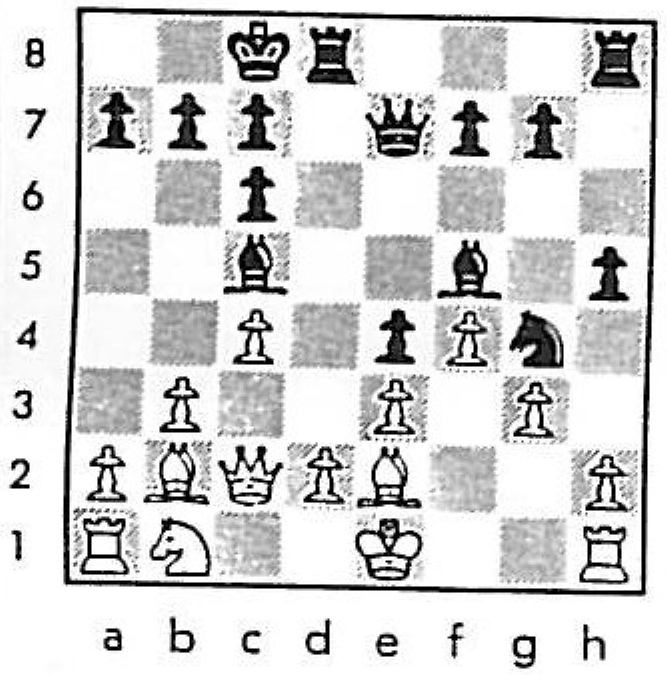
Übung 6: Großmeister Pachmann hat seine Dame in Abseits locken lassen und die Verteidigung seine Königs vernachlässigt. Leider übersah Petrosjan hie eine Glanzkombination, welche in elegantester Weise zum sofortigen K.O.-Sieg geführt hätte, nämlic welche?



B8

Aljechin - Capablanca
Stellung nach dem 24. Zug von Schwarz

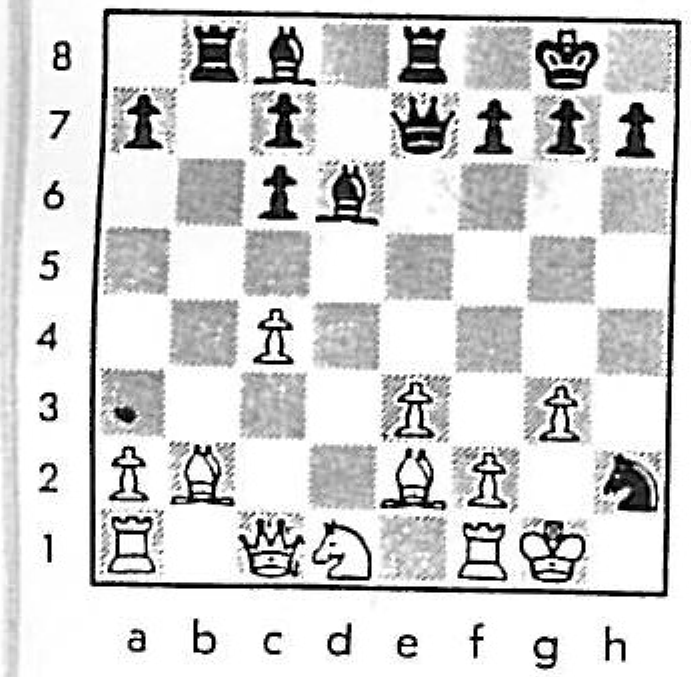
Übung 7: Mit einem eleganten Springeropfer zerrt der Kubaner den weißen König aus seinem sicheren Versteck. Warum kann er jetzt nicht nach h1 gehen?



G3

Larsen - Spasski
Stellung nach dem 11. Zug von Schwarz

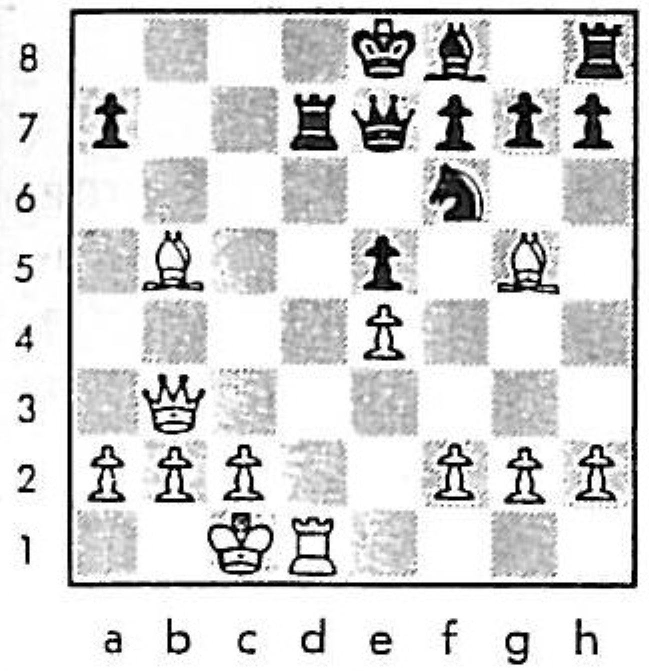
Übung 8: In dieser schon in der Eröffnung verdorbenen Stellung zog Larsen 12. h2 - h3. Welches vernichtende Opfer plante Boris Spasski auf den naheliegenden Zug 12. Sb1 - c3?



H8

Timman - Karpow
Stellung nach dem 15. Zug von Schwarz

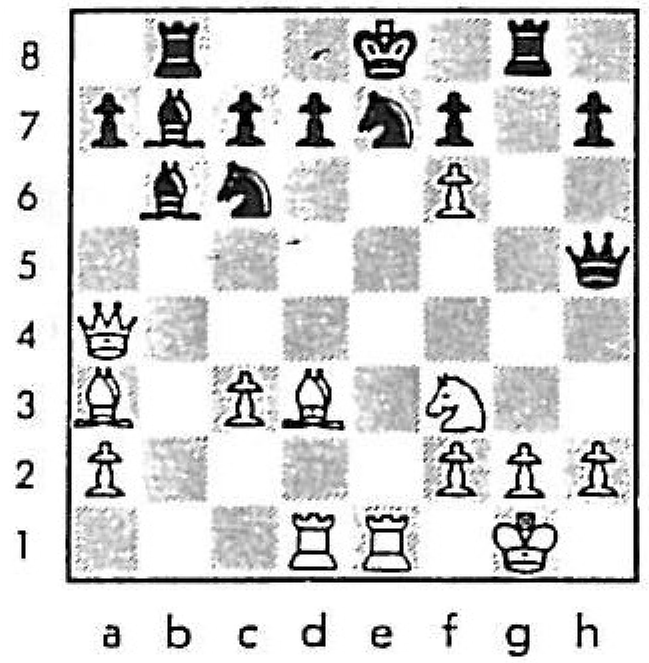
Übung 9: Der amtierende Weltmeister Anatoli Karpow zeigt sich in dieser Partie von seiner besten Seite und hat seinen starken holländischen Gegner taktisch ausmanövriert. Warum darf Timman das Springeropfer nicht annehmen?



A3

Morphy - Herzog von Braunschweig und Graf Isquard
Stellung nach dem 14. Zug von Weiß

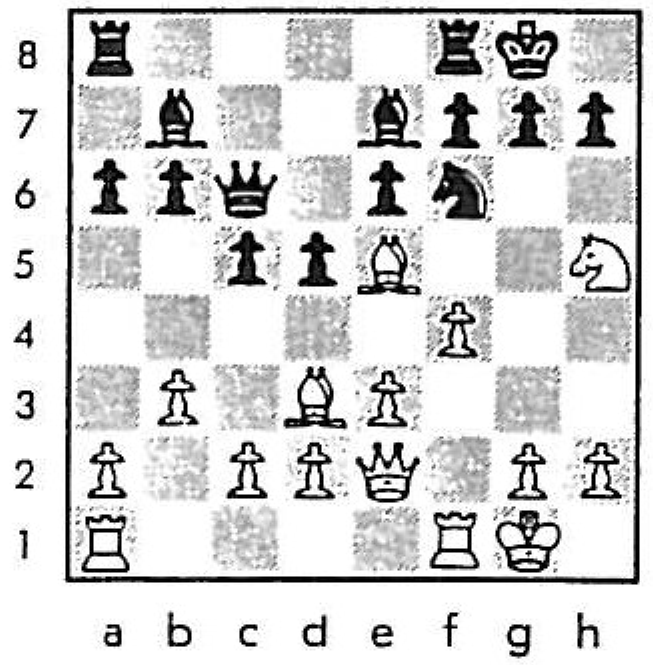
Übung 10: Der große Morphy war seiner Zeit weit voraus und hat auch in dieser Stellung bereits entscheidendes Übergewicht erlangt. Die Beratenden zogen die Dame nun nach e6 und verloren in großem Stil. Wie hätte Morphy nach der besseren Verteidigung 14. ... De7 - b4 seinen Vorteil gesichert?



A5

Anderssen - Dufresne
Stellung nach dem 19. Zug von Weiß

Übung 11: In dieser überaus wilden Kampfpartie schlug nun Schwarz mit der Dame den Springer f3, woraufhin er im großen Opferstil in fünf Zügen mattgesetzt wurde. Wie konnte Dufresne sich viel besser verteidigen, und woran wäre dann die gleiche Kombination gescheitert?

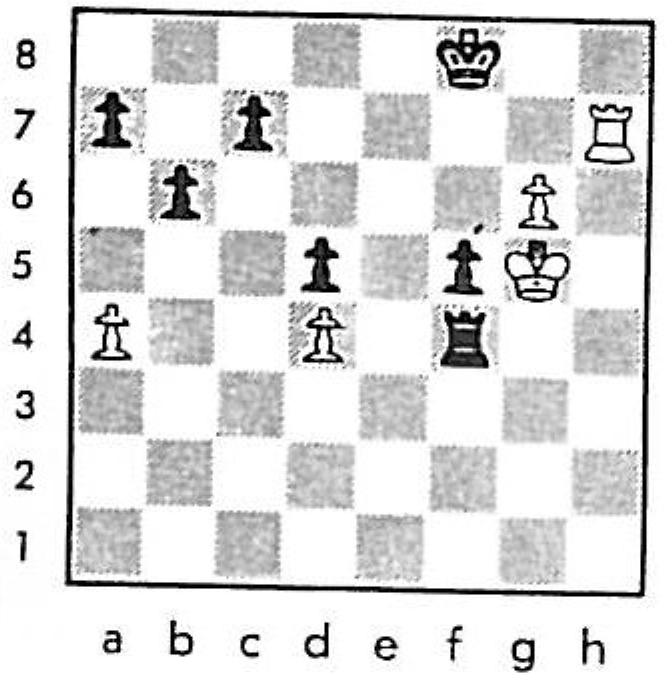


B3

Lasker - Bauer
Stellung nach dem 14. Zug von Weiß

Übung 12: Diese Partie ist eine der bekanntesten Angriffsleistungen von Emanuel Lasker. Der schwarze Zug 14. ... Sf6 x h5 ermöglichte das berühmte doppelte Läuferopfer. Wie gewinnt Weiß auf 14. ... Sf6 - e8?

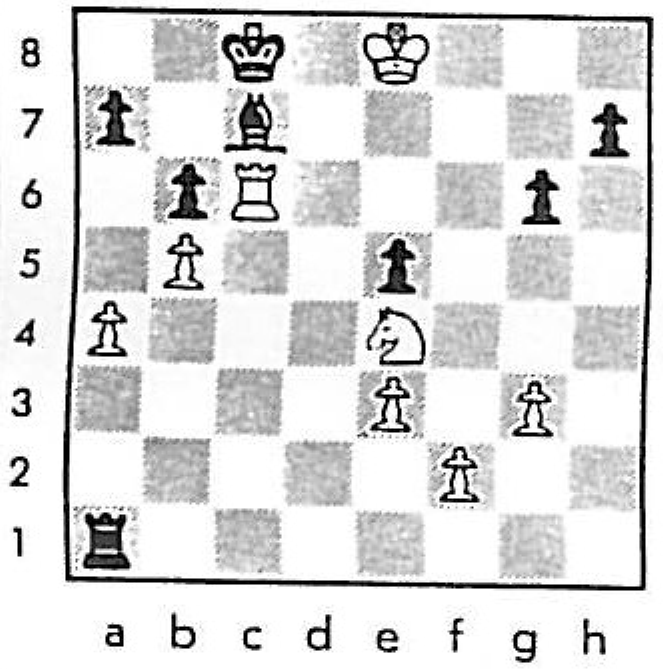
Perlen der Endspielkunst



C2

Capablanca - Tartakower
Stellung nach dem 38. Zug von Weiß

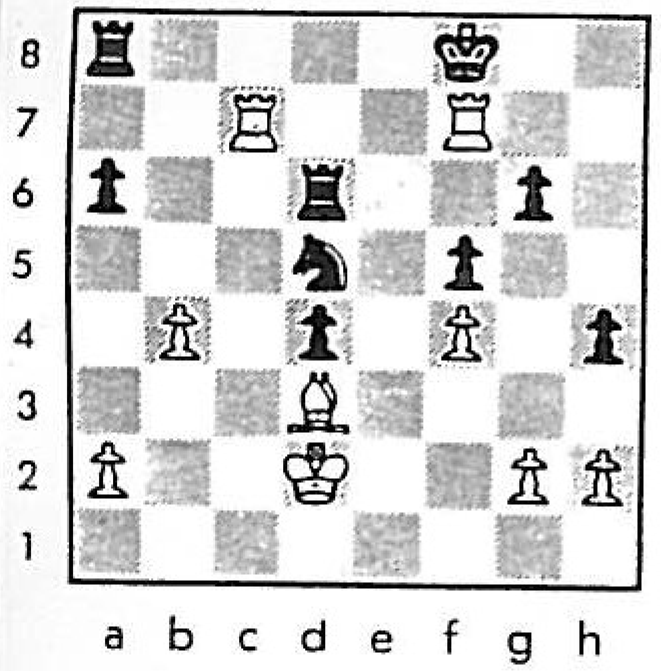
Übung 13: In diesem wohl berühmtesten aller Turmendspiele ist der geniale Endspielkünstler Capablanca auf Kosten zweier Bauern mit seinem König in die feindliche Stellung eingedrungen. Warum darf der schwarze Turm hier nicht auf d4 schlagen?



F6

Petrosjan - Botwinnik
Stellung nach dem 45. Zug von Weiß

Übung 14: Die Bedeutung der aktiven Königsstellung zeigt sich auch in diesem bekannten Springer-Läufer-Endspiel, welches von Tigran Petrosjan sehr subtil behandelt wurde. Aus welchem Grunde darf in dieser Stellung der Bauer a4 nicht geschlagen werden?

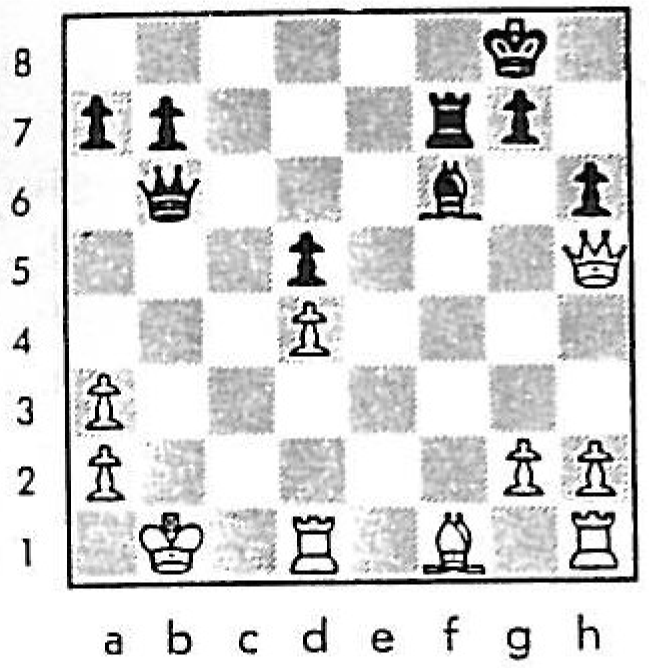


H1

Fischer - Petrosjan
Stellung nach dem 32. Zug von Weiß

Übung 15: Ex-Weltmeister Bobby Fischer zeigte in dieser schwierigen Partie eine große strategische Leistung. Mit dem Eindringen beider Türme auf die vorletzte Reihe ist ein zum Sieg vollkommen ausreichender Vorteil sichergestellt. Wie könnte die Partie nach 32. ... Kf8 - g8 zuendegehen?

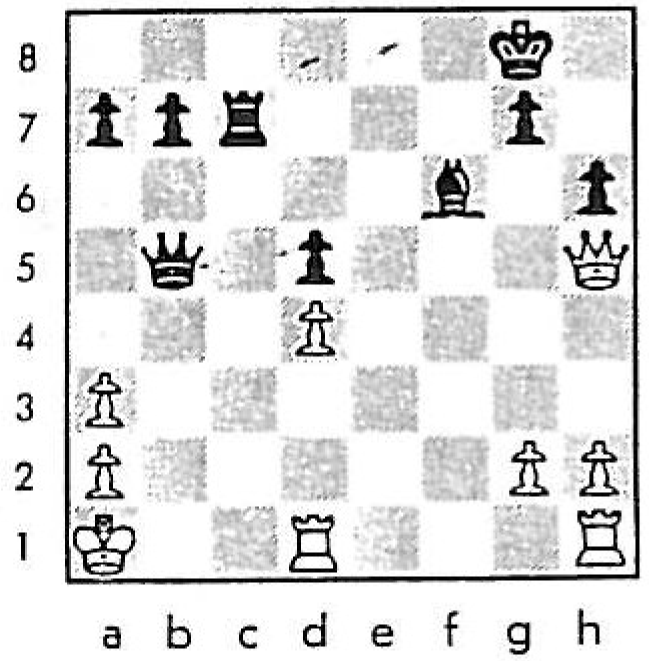
Unsterbliche Glanzpartien: Pillsbury - Lasker



B4

Pillsbury - Lasker
Stellung nach dem 20. Zug von Schwarz

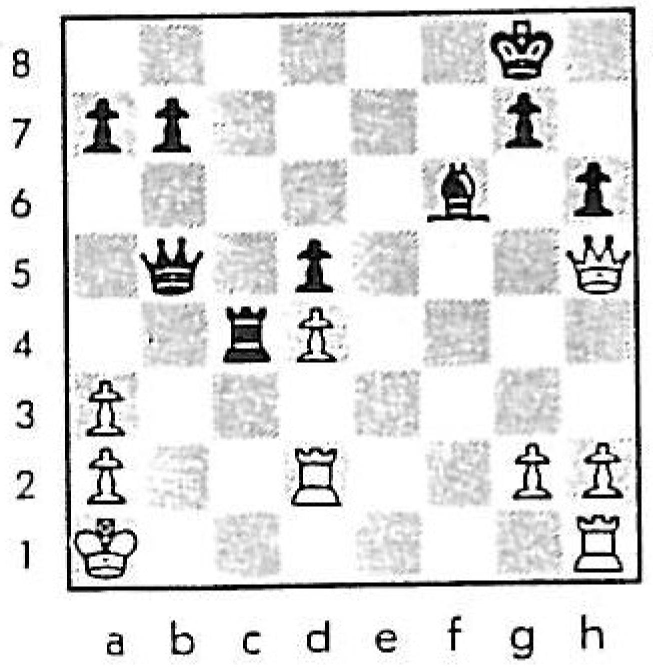
Übung 16: In dieser herrlichen Opferpartie zeigt sich Emanuel Lasker auf dem Höhepunkt seiner schöpferischen Leistungskraft. Durch ein wundervolles Turmopfer wurde die weiße Königsstellung aufgerissen. Weshalb ist Pillsbury jetzt zu 21. Lf1 - b5 gezwungen?



B4

Pillsbury - Lasker
Stellung nach dem 22. Zug von Schwarz

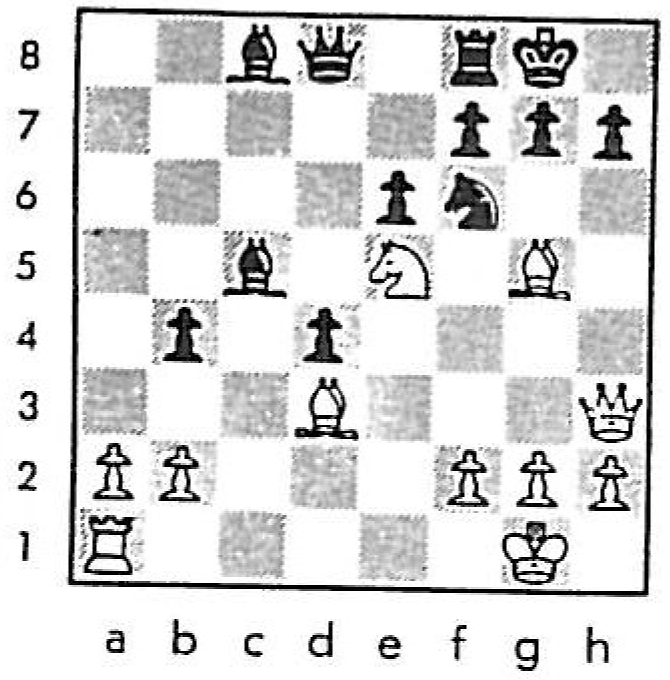
Übung 17: Pillsbury ist in Schwierigkeiten und muß sich sehr genau verteidigen.
Woran scheitert 23. Th1 - e1?



B4

Pillsbury - Lasker
Stellung nach dem 23. Zug von Schwarz

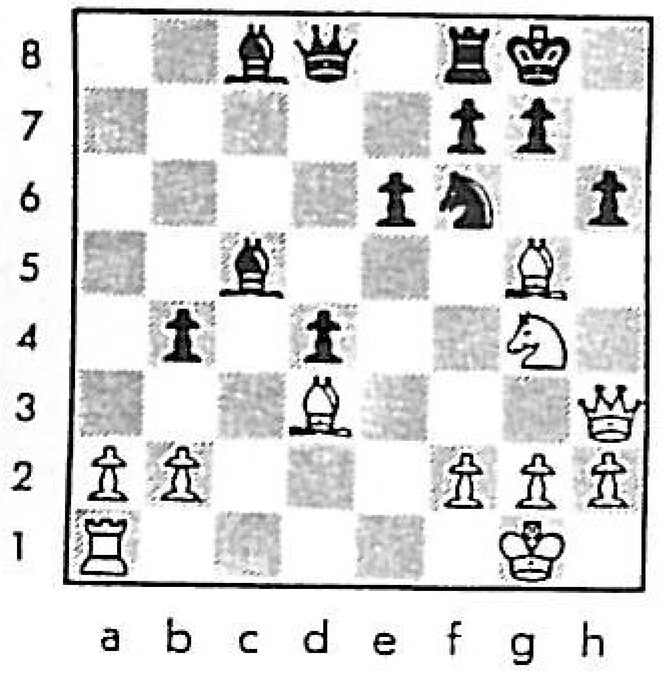
Übung 18: Naheliegend wäre hier der weiße Damenzug nach e2. Wie hätte Lasker in diesem Falle sehr elegant gewonnen?



C4

Capablanca - Löwenfisch
Stellung nach dem 19. Zug von Weiß

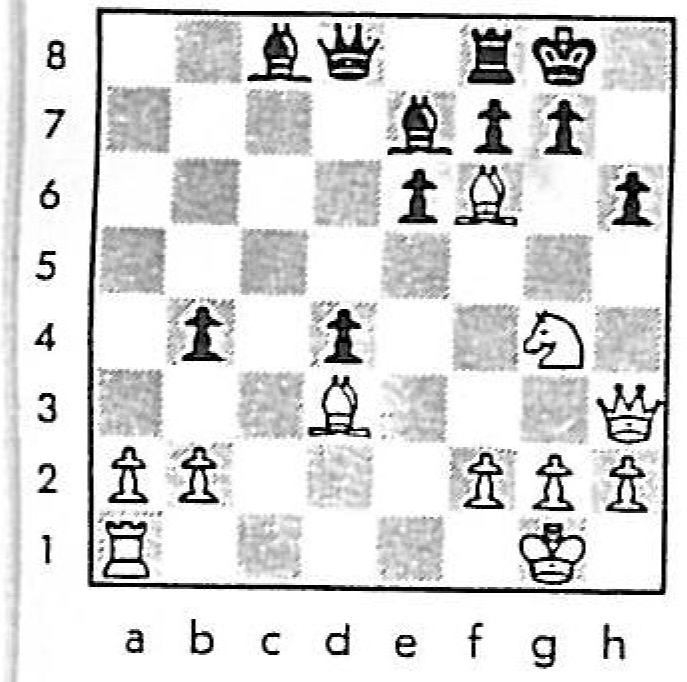
Übung 19: Auch hier haben wir wieder eine klassische Angriffspartie vor uns. Die schwarze Königsstellung steht unter dem Beschuß fast der gesamten weißen Armee und ist daher kaum noch zu verteidigen. Woran wäre z.B. der Verteidigungsversuch 19. ... g7 - g6 gescheitert?



C4

Capablanca - Löwenfisch
Stellung nach dem 20. Zug von Weiß

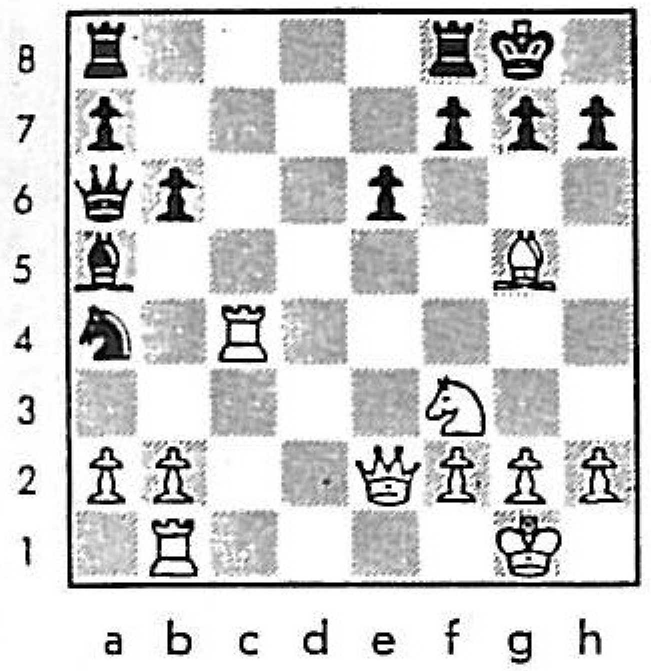
Übung 20: Auf welche Weise hätte Capablanca die Partie nach 20. ... e6 - e5 für sich entschieden?



C4

Capablanca - Löwenfisch
Stellung nach dem 21. Zug von Weiß

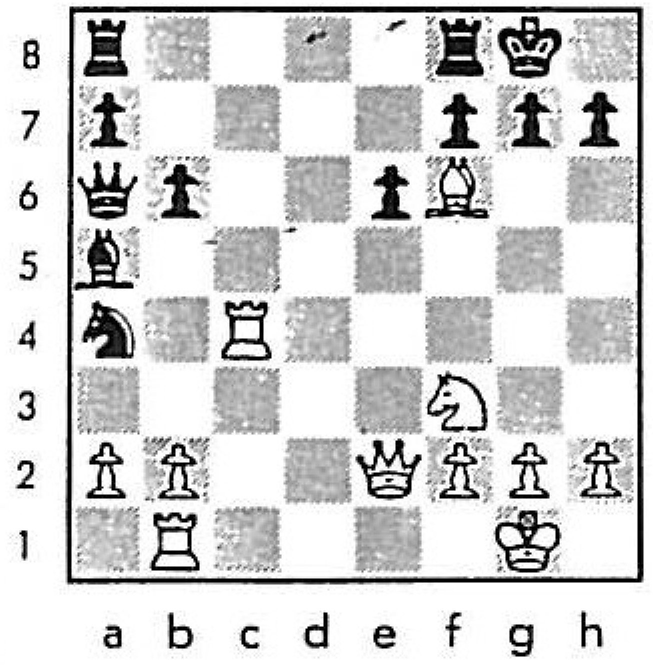
Übung 21: Aus welchem Grunde durfte Löwenfisch hier nicht mit dem Läufer auf f6 schlagen?



C6

Aljechin - Sterck
Stellung nach dem 22. Zug von Schwarz

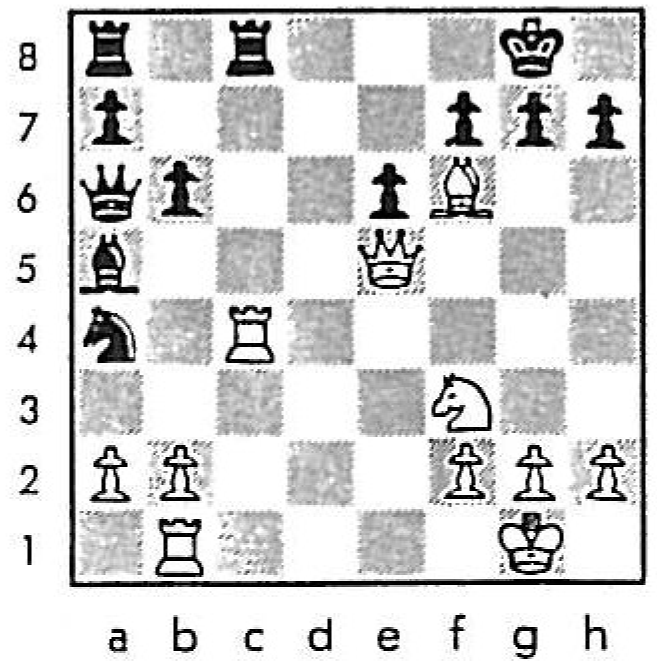
Übung 22: Durch die Annahme von Aljechins Bauernopfer wurden alle schwarzen Figuren an den Rand gedrängt und fehlen nun bei der Verteidigung ihres Königs. Der Weltmeister führt den Angriff mit großer Kraft und zieht nicht naheliegende aber schwache 23. b2 - b4. Wieso wäre das ein Fehler?



C6

Aljechin - Sterck
Stellung nach dem 23. Zug von Weiß

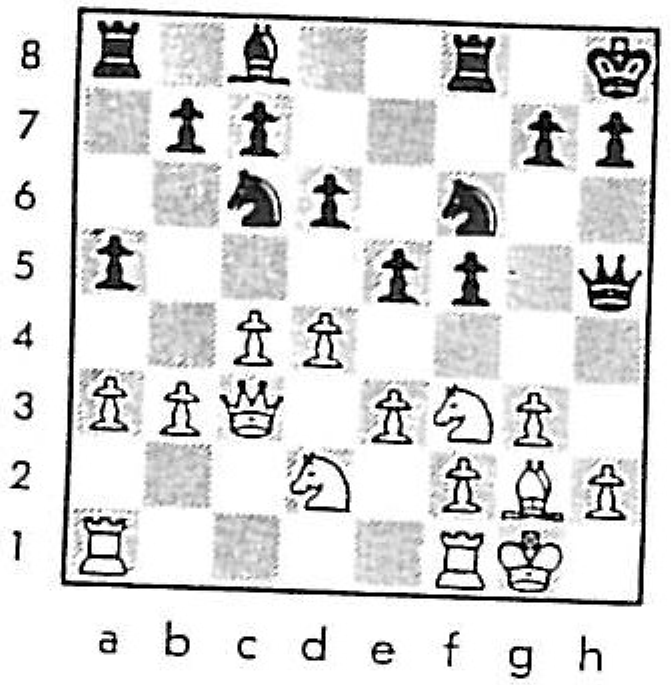
Übung 23: Auf Aljechins Bombenzug 23. Lg5 - f6! antwortete der Gegner mit 23. ... Tf8 - c8. Was wäre auf alternative Züge gefolgt?



C6

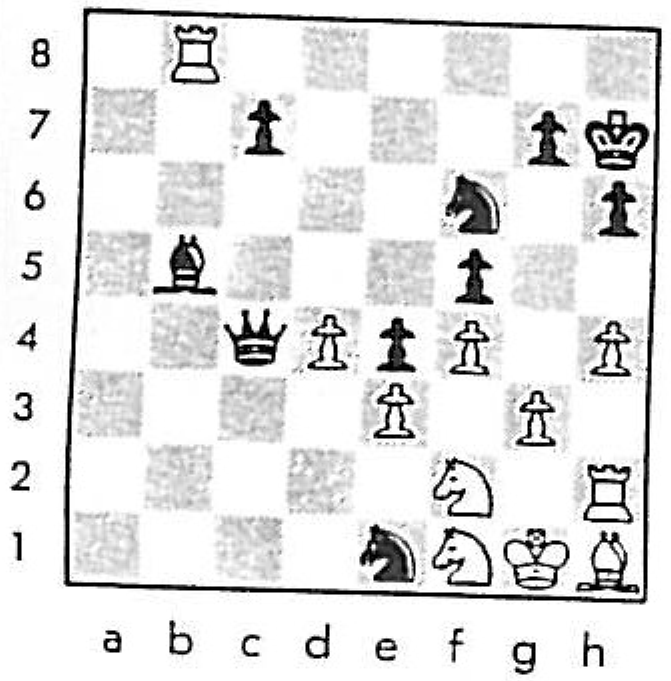
Aljechin - Sterck
Stellung nach dem 24. Zug von Weiß

Übung 24: Mit 24. De2 - e5! ließ Aljechin dem ersten Paukenschlag zugleich den zweiten folgen. Was hatte er auf die folgenden Verteidigungszüge geplant: a) g7 x f6, b) Da6 x c4, und c) Tc8 x c4?



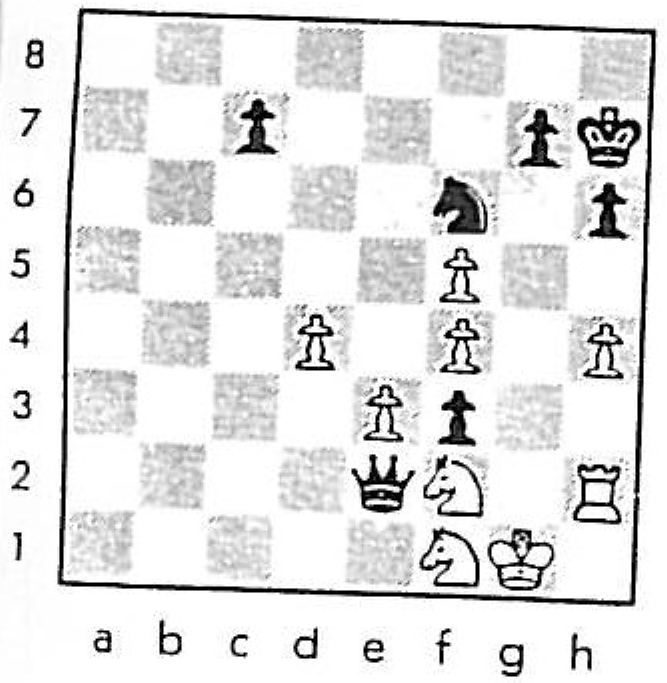
C8 **Bogoljubow - Aljechin**
Stellung nach dem 13. Zug von Schwarz

Übung 25: Es handelt sich hier um eine der spannendsten Kampfpartien aller Zeiten, in der es lange Zeit unklar bleibt, wer die Oberhand behält. Aljechin hat soeben die Dame nach h5 gezogen. Warum ist der Bauer e5 jetzt vergiftet?



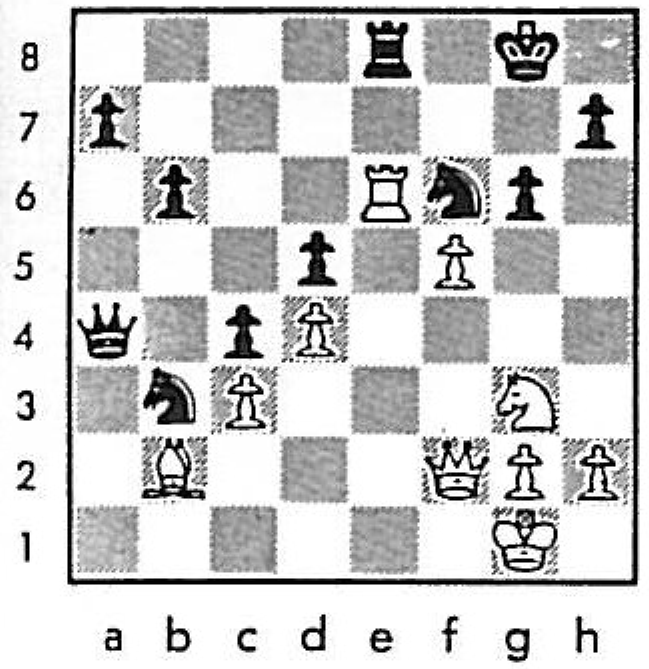
C8 **Bogoljubow - Aljechin**
Stellung nach dem 36. Zug von Schwarz

Übung 26: Gegen die eingedrungenen feindlichen Figuren ist Bogoljugow in arge Bedrängnis geraten und entschloß sich an dieser Stelle mit 37. Tb8 x b5 die Qualität zu geben. Was befürchtete er auf den Zug 37. Sf1 - d2?



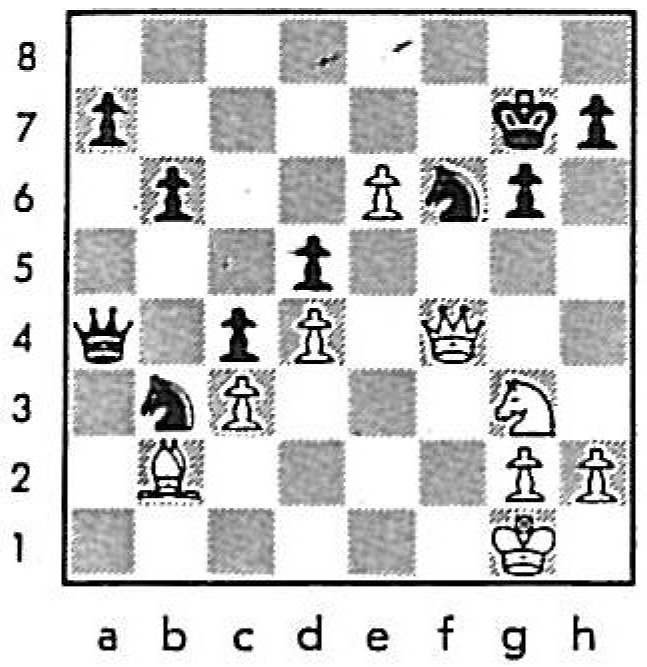
C8 **Bogoljubow - Aljechin**
Stellung nach dem 40. Zug von Schwarz

Übung 27: Mit dem Damenzug nach e2 setzte Aljechin den Gegner in wunderschöner Weise in Zugzwang. Was passiert, falls Weiß den Springer oder Turm nach h3 zieht?



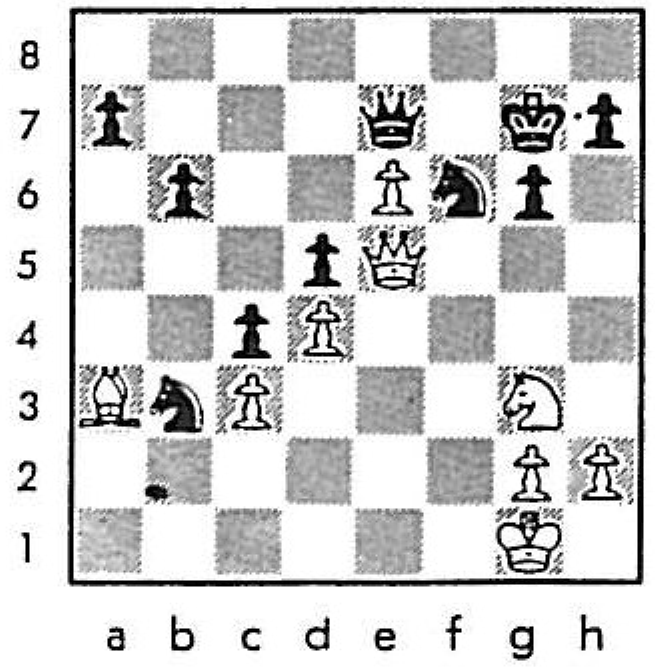
D8 **Botwinnik - Capablanca**
Stellung nach dem 26. Zug von Weiß

Übung 28: Nach Meinung der Experten ist diese eine der schönsten Schachpartien überhaupt. In ihrer strategischen Klarheit und kombinatorischen Tiefe ist sie kaum zu übertreffen. Botwinnik hat soeben den Turm nach e6 gezogen, und Capablanca ist gezwungen ihn zu schlagen. Woran scheitert der Verteidigungsversuch 26. ... Sf6 - e4?



D8 **Botwinnik - Capablanca**
Stellung nach dem 28. Zug von Weiß

Übung 29: Capablanca beorderte die Dame zur Verteidigung zurück. Welche Gefahren hätte der Damenzug nach a2 mit sich gebracht?



D8 **Botwinnik - Capablanca**
Stellung nach dem 30. Zug von Weiß

Übung 30: Nach Botwinniks herrlichem Ablenkungsopfer 30. Lb2 - a3! ist der Höhepunkt dieser Kampfpartie erreicht. Capablanca muß das Damengeschenk annehmen, denn was geschieht nach 30. ... De7 - e8?

Antworten zu den Übungen

Übung 1: Natürlich scheitert 22. ... Dd7 x e7 an 23. Tc1 x c8 +, etwas komplizierter ist es jedoch nach 22. ... Ke8 x e7, 23. Tc1 - e1 +, Ke7 - d6 (oder 23. ... Ke7 - d8 24. Sg5 - e6 +, Kd8 - e7, 25. Se6 - c5 + mit Damengewinn) 24. Dg4 - b4 +, Kd6 - c7, 25. Sg5 - e6 +, Kc7 - b8 26. Db4 - f4 +, Tc8 - c7, 27. Se6 x c7, Dd7 x c7 28. Te1 - e8 matt.

Übung 2: Auf 17. ... Kg8 x f7 folgt die Mattkombination 18. Sf3 - e5 + +, Kf7 - g8, 19. Dd3 - h7 + ! Sf8 x h7 20. Lc2 - b3 + usw.

Übung 3: Weiß ist rettungslos verloren, z.B.: 22. Dd2 - f2, Dd7 - h3 +, 23. Kf1 - g1, Te8 - e1 + ! 24. Td1 x e1 Lg7 x d4 mit Gewinn, oder 22. Sd4 - b5, Dd7 - h3 + 23. Kf1 - g1, Lg7 - h6 und Schwarz gewinnt zumindest die Dame.

Übung 4: Nach 17. Da4 - c2 schnappt die Falle zu: 17. ... Dd3 x f1 +, 18. Kg1 x f1, Te6 - e1 matt!

Übung 5: Nach 27. Dd3 - d2 gewinnt schwarz durch 27. ... Tb8 - c8 (droht 28. ... La4 x b3, 29. a2 x b3 Tc3 - c1 +) 28. Dd2 - b2, Tc3 x b3! mit Damengewinn.

Übung 6: An dieser Stelle hatte Petrosjan Gelegenheit zu einer herrlichen Damenopfer-Kombination: 18. Df3 x f6 + ! Kg7 x f6, 19. Ld6 - e5 + mit zwei Möglichkeiten:
a) 19. ... Kf6 - g5, 20. Le5 - g7! mit der unparierbaren Drohung 21. h2 - h4 + und Matt in einigen Zügen.
b) 19. ... Kf6 - f5, 20. Le5 - g7! mit den ebenfalls nicht parierbaren Mattdrohungen 21. Sc4 - e3 + bzw. 21. Te1 - e5 + usw.

Übung 7: Falls der Anziehende 25. Kg2 - g1 spielt, so folgt 25. ... Te5 - g5! 26. Da7 - b7, d6 - d5 und Schwarz gewinnt.

Übung 8: Auf den naheliegenden Zug 12. Sb1 - c3 plante Spasski das sehr starke Turmopfer 12. ... Td8 x d2! Mit der möglichen Folge 13. Dc2 x d2 (13. Ke1 x d2 Lc5 x e3 +, 14. Kd2 - d1, Th8 - d8 +, 15. Kd1 - e1 +, Le3 - f2 +, gefolgt von 16. ... Sg4 - e3 + mit Damengewinn) 13. ... Lc5 x e3, 14. Dd2 - c2 (14. Dd2 - d1 Sg4 - f2, 15. Dd1 - c2, Sf2 x h1 mit der Drohung 16. ... Le3 - f2 +) 14. ... Le3 - f2 + und Schwarz gewinnt auf jeden beliebigen weißen Königszug die Dame.

Übung 9: Nimmt Weiß das Springeropfer mit 16. Kg1 x h2 an, so folgt 16. ... De7 - h4 +, 17. Kh2 - g1, Ld6 x g3 18. f2 x g3, Dh4 x g3 +, 19. Kg1 - h1, Te8 - e4! (nicht 19. ... Te8 - e6, wegen 20. Lb2 - f6!) 20. Tf1 - f4, Te4 x f4, 21. e3 x f4, Dh4 - e1 + 22. Kh1 - g2, De1 x e2 +, und Schwarz muß gewinnen, z.B. 23. Kg2 - g3, h7 - h5!.

Übung 10: Die einfachste Möglichkeit nach 14. ... De7 - b4 ist wahrscheinlich 15. Lb5 x d7 +, Sf6 x d7 16. Db3 - d5 mit entscheidenden Vorteil.

Übung 11: Die stärkste Verteidigung für Schwarz ist 19. ... Tg8 - g4!, denn daraufhin scheitert die in der Partie angewandte Opferkombination. Man sehe: 20. Te1 x e7 +, Sc6 x e7, 21. Da4 x d7 + Ke8 x d7, 22. Ld3 - f5 + +, Kd7 - e8, 23. Lf5 - d7 + Ke8 - f8, 24. La3 x e7 +, Kf8 - g8, denn jetzt hat er ja das Fluchtfeld!

Übung 12: Hier folgt ganz einfach 15. Le5 x g7, Se8 x g7 16. De2 - g4 nebst Matt im nächsten Zuge.

Übung 13: Den Bauernraub auf d4 kann sich der Nachziehende hier nicht mehr erlauben, denn nach 39. Kg5 - f6 (droht Matt) Kf8 - e8, 40. h7 - h8 +, Ke8 - d7 41. g6 - g7 marschiert der Freibauer zur Dame.

Übung 14: In dieser Stellung ist der Bauer vergiftet, denn auf 45. ... Ta1 x a4 kommt 46. Se4 - c3 nebst 47. Sc3 - d5 mit Läufergewinn.

Übung 15: Nach 32. ... Kf8 - g8 könnte die Partie etwa folgendermaßen weitergehen: 33. Tf7 - g7 +, Kg8 - f8 34. Tc7 - f7 +, Kf8 - e8, 35. b4 - b5! a6 - a5 36. b5 - b6, Td6 x b6, 37. Ld3 - c4, Ta8 - d8 38. Tf7 - a7, Ke8 - f8, 39. Tg7 - h7! Kf8 - g8 40. Th7 - d7 und Weiß gewinnt.

Übung 16: Der Anziehende muß mit 21. Lf1 - b5 den Läufer zurückgeben, denn die Alternativen sind erheblich schlechter: a) 21. Kb1 - a1, Lf6 x d4 +, 22. Td1 x d4, Db6 x d4 + 23. Ka1 - b1, Dd4 - e4 +, 24. Kb1 - c1, Tf7 - f2 mit Gewinn. b) 21. Kb1 - c2, Tf7 - c7 +, 22. Kc2 - d2 Db6 x d4 +, 23. Kd2 - e1 (23. Lf1 - d3, Dd4 - f2 + mit Gewinn) Dd4 - c3 +, 24. Td1 - d2, Tc7 - e7 +, 25. Lf1 - e2, Lf6 - g5 und Schwarz steht auf Gewinn.

Übung 17: Der an sich plausible Zug 23. Th1 - e1 mit der Idee die Damen zu tauschen, scheitert überraschend an 23. ... Tc7 - c1 +! 24. Td1 x c1, Lf6 x d4 + 25. Tc1 - c3, Ld4 x c3 matt!

Übung 18: Sehr elegant wäre nach 24. Dh5 - e2 das Damenopfer 24. ... Tc4 x d4! 25. De2 x b5, Td4 - b4 +! 26. Td2 - b2, Tb4 x b5, 27. Th1 - h1 und die weiße Stellung ist rettungslos verloren.

Übung 19: Auf den Verteidigungsversuch 19. ... g7 - g6 folgt kurz und schmerzlos 20. Se5 - c6, Dd8 - d7 21. Lg5 x f6, Dd7 x c6, 22. Dh3 - h6 und Matt im nächsten Zuge.

Übung 20: Nach 20. ... e6 - e5 spielt Weiß einfach 21. Sg4 x h6 + g7 x h6, 22. Dh3 x h6 mit unparierbaren Drohungen.

Übung 21: Spielt der Nachziehende 21. ... Le7 x f6, so folgt wieder 22. Sg4 x h6 +, g7 x h6, 23. Dh3 x h6, Tf8 - e8 24. Ld3 - h7 + und Matt in drei Zügen.

Übung 22: Das naheliegende 23. b2 - b4 wäre schwach, denn mit 23. ... Sa4 - c3! könnte der Nachziehende den Kopf aus der Schlinge ziehen.

Übung 23: Auch alle anderen Gegenzüge führen zum Verlust: a) 23. ... g7 x f6, 24. Tc4 - g4 + mit Damengewinn. b) 23. ... h7 - h6, 24. Sf3 - e5 mit der tödlichen Drohung 25. De2 - g4. c) 23. ... h7 - h5, 24. Tc4 - g4! Da6 x e2, 25. Tg4 x g7 + Kg8 - h8, 26. Sf3 - g5 gefolgt von Matt in spätestens drei Zügen.

Übung 24: Aljechins großartige Kombination war in allen Punkten genau durchdacht, wie die folgenden Varianten zeigen: a) 24. ... g7 x f6, 25. Tc4 - g4 +, Kg8 - f8, 26. De5 - d6 +, Kf8 - e8, 27. Tg4 - g8 matt. b) 24. ... Da6 x c4, 25. De5 - g5, Kg8 - f8 26. Dg5 x g7 +, Kf8 - e8, 27. Dg7 - g8 +, Ke8 - d7 28. Sf3 - e5 +, Kd7 - c7, 29. Dg7 x f7 + und Weiß gewinnt in wenigen Zügen. c) 24. ... Tc8 x c4 25. De5 - g5, Tc4 - g4, 26. Dg5 x g4, g7 - g6 27. Dg4 x a4 und Weiß steht auf Gewinn.

Übung 25: Der Anziehende kann den Bauern e5 nicht erobern, denn auf 14. d4 x e5, d6 x e5, 15. Sf3 x e5 Sc6 x e5, 16. Dc3 x e5 spielt Schwarz einfach 16. ... Sf6 - g4 und gewinnt die Dame.

Übung 26: Falls 37. Sf1 - d2, so spielt Schwarz einfach 37. ... Dc4 - c1 mit der Drohung Sf3 + +. Auf 38. Sd2 - f1 folgt dann 38. ... Se1 - f3 + 39. Lh1 x f3, Dc1 x f1 matt.

Übung 27: Bogoljubow ist total in Zugzwang geraten, denn sowohl 41. Th2 - h3 als auch 41. Sf2 - h3 verbieten sich wegen 41. ... Sf6 - g4! mit sofortigem Gewinn.

Übung 28: Der Verteidigungsversuch 26. ... Sf6 - e4 ist untauglich. Weiß spielt einfach 27. Sg3 x e4 d5 x e4, 28. f5 x g6 und steht auf Gewinn.

Übung 29: Der Ausflug 28. ... Da4 - a2 wäre selbstmörderisch wegen des Springeropfers 29. Sg3 - f5 + ! g6 x f5 30. Df4 - g5 +, Kg7 - f8, 31. Dg5 x f6 + nebst Matt in zwei Zügen.

Übung 30: Die Ablehnung 30. ... De7 - e8 verliert fast wiederstandslos nach 31. De5 - c7 +, Kg7 - g8 32. La3 - e7, Sf6 - g4, 33. Dc7 - d7 mit klarer Gewinnstellung.

Notizen: